año 1 / NÚMERO 9 / noviembre 2009

games tribune magazine

www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP - NINTENDO WII - NINTENDO DS - PC

ANÁLISIS

Kingdom Hearts 358/2 Days

Risen

Gran Turismo

Motorstorm Artic Edge

GTA Chinatown Wars

AVANCES

Modern Warfare 2

Assassin's Creed II

James Cameron's Avatar

Red Steel 2

DJ Hero

Cinco años de World of Warcraft

Así lo ve... GAME OVER



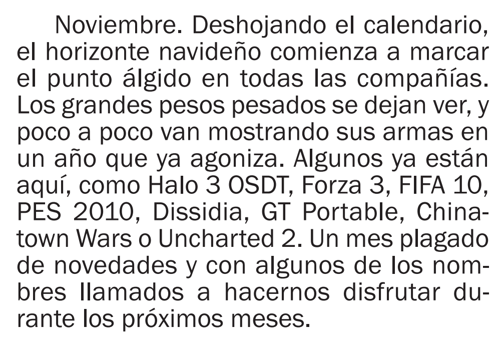
Juegos Casual

AION THE TOWER OF ETERNITY

editorial

NÚMERO 9 - NOVIEMBRE 2009

Entrada del otoño



Noviembre. Deshojando el calendario, el horizonte navideño comienza a marcar el punto álgido en todas las compañías. Los grandes pesos pesados se dejan ver, y poco a poco van mostrando sus armas en un año que ya agoniza. Algunos ya están aquí, como Halo 3 OSDT, Forza 3, FIFA 10, PES 2010, Dissidia, GT Portable, Chinatown Wars o Uncharted 2. Un mes plagado de novedades y con algunos de los nombres llamados a hacernos disfrutar durante los próximos meses.

Pero este mes puede haber sido el mes de PSP. Sony ha decidido dar un importante empujón a su pequeña portátil. Y tras la revisión que vimos en Go!, los dos próximos meses van a ser claves en el devenir de una máquina que late por pura cabezonería. El tiempo dirá si estamos ante los últimos estertores de una máquina a la que la piratería ha dado una estocada mortal. De momento no son pocos los títulos anunciados, con importantes nombres en su haber. Veremos en que acaba todo ello.

Del resto, sólo cabe disfrutar de una magnífica entrada de otoño, que nos ha dejado verdaderas joyas en todas y cada una de las plataformas. Incluso la ya casi olvidada PS2 ha tenido su pequeño rincón con la llegada de Artic Edge. ¿Quién dijo crisis? Los sueños anhelados hoy están con nosotros. Y lo que nos espera... y como siempre allí estará GTM para contároslo. Feliz caza de brujas...



GONZALO MAULEÓN DE IZCO
COORDINADOR





DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

COORDINADOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
Roberto García Martín

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Aitor Arias Cruz
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Javier Valera Cárceles
Miguel Arán González
Roberto García Martín
Salvador Valera Cárceles
José Barberán Humanes
Jose Luis Parreño Lara
Sergio Aragón

DISEÑO GRÁFICO
Menchu de Izco Ollo
Miguel Arán González
Pedro Sánchez
Rosa Roselló
Sr.A

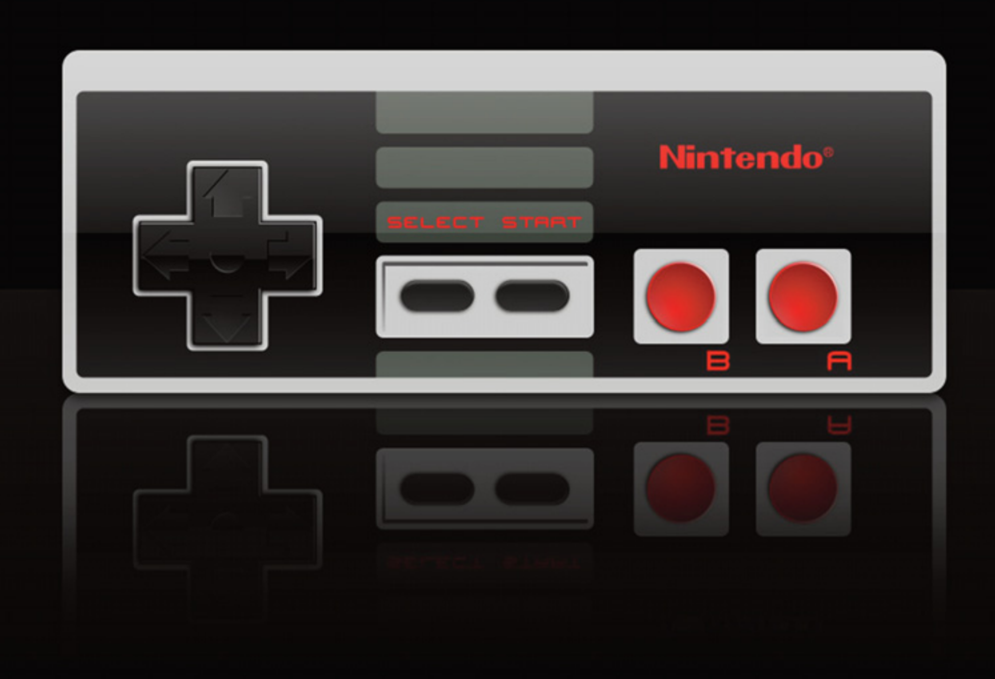
COLABORAN
Koopa
Isako

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS


Nintendo®
SELECT START
B
A

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Dead Rising 2 incluirá modo multijugador

Durante un evento exclusivo celebrado en Shibuya, Capcom ha ofrecido los primeros detalles del modo multijugador que incluirá el esperado Dead Rising 2.

"Terror is Reality", que es como se llama este modo, contará con varios desafíos multijugador para hasta 4 jugadores. Para acabar con la horda zombie los jugadores podrán elegir entre introducirse en una bola hámster gigante, una moto con sierras mecánicas acopladas en el manillar, trituradoras para la cabeza o un casco con afilados pinchos.

Dead Rising 2 está siendo desarrollado por Blue Castle Games y algunos miembros del Dead Rising original creado por Keiji Inafune, productor de las dos entregas.

No habrá demo de Call of Duty: Modern Warfare 2

Infinity Ward ha comunicado a través de su Twitter que "no hay planes de lanzar una demo antes del lanzamiento del juego" debido a que "el equipo completo está puliendo la versión final del juego".

De esta forma se zanjan los rumores sobre una posible demo o beta pública de Call of Duty: Modern Warfare 2, cuyo lanzamiento mundial está fijado para el próximo 10 de noviembre.

Capcom confirma Super Street Fighter IV

Tras el anuncio no oficial de Super Street Fighter IV, una nueva versión del exitoso juego de lucha. Pues bien, Capcom ha confirmado hace escasas horas que en la próxima primavera llegará a Xbox 360 y PlayStation 3 Super Street Fighter IV, secuela de Street Fighter IV.

Incluirá 8 nuevos luchadores, de los que se han confirmado T. Hawk y Juri. También se han añadido nuevos Combos Ultra y mejorado la capacidad online del título.

Fable II por episodios en Xbox LIVE

“Fable II: Game Episodes” proporcionará una experiencia completa en cinco episodios con todos los logros, retos y emociones del título, al igual que total compatibilidad con los anteriores contenidos descargables “Isla Knothole” y “Conoce el Futuro”.



Infinity Ward ha comunicado a través de su Twitter que no hay planes de lanzar una demo antes del lanzamiento del juego. Además, contrariamente a lo ocurrido anteriormente en otros lanzamientos de la saga, no habra ni beta



Como incentivo para aquellos seguidores curiosos de las aventuras del mítico título de Microsoft Game Studios, la descarga del primer episodio está disponible gratuitamente en Xbox LIVE. En este episodio inicial, los jugadores serán introducidos en el mítico mundo de Albión, donde cada acción tiene una consecuencia y podrán experimentar desde la infancia a los dilemas del joven adulto que protagoniza el juego.



Los usuarios que más tarde adquieran el resto de episodios de "Fable II" (ya sea en su versión episódica como en disco) mantendrán guardados los progresos que realicen en este primer episodio, así como su perfil del personaje y accesorios, que serán actualizados automáticamente en la continuación de la aventura. Todas las ediciones del título ofrecen modo cooperativo de juego.

¿Uncharted para PSP? Naughty Dog no lo descarta

A las puertas del lanzamiento de Uncharted 2 Naughty Dog ya mira hacia el futuro, una versión para PSP es posible según comenta Even Wells, presidente de Naughty Dog.

SE INAGURA OFICIALMENTE SCE WWS

¿Sientes curiosidad por saber qué hay detrás del proceso de creación de franquicias como Killzone, Gran Turismo o God of War? Ahora tienes la posibilidad gracias a Sony Computer Worldwide Studios (SCE WWS), una recién fundada red creativa que conforman los principales estudios que trabajan para PlayStation.

A través de su página web www.worldwidestudios.net, el usuario tendrá acceso a una información inédita y de primera mano sobre la fase de desarrollo de sus títulos preferidos.

Además, SCEE WWS ofrece también información sobre las vacantes laborales en los estudios, de modo que es buen camino para que cualquiera que desee iniciar una carrera en el sector del entretenimiento acceda fácilmente.

Sin lugar a dudas una grandísima iniciativa que acercará aún más a los usuarios y a las grandes desarrolladoras de la industria de los videojuegos. A buen seguro, este trato más cercano repercutirá en una experiencia beneficiosa para todo el mundo.

Hoy por hoy están ocupados con el lanzamiento de Uncharted 2, a pesar de ello, Wells respondió “Por supuesto, nos encantaría ver crecer a Uncharted más allá de PlayStation 3? al preguntarle sobre si es posible ver Uncharted en la portátil de Sony; aún así no prometió nada aunque le parece interesante el proyecto.

Gran Turismo, Motorstorm, Ratchet & Clank o LittleBigPlanet ya han dado el salto a PSP ¿cuando la harán Nathan Drake y Uncharted?

Nuevos personajes en GTA IV: The Ballad of Gay Tony

Se trata de Armando y Henrique, dos de los amigos más antiguos de Luis López. Ellos crecieron juntos, fueron juntos al colegio, y se metieron en un montón de líos juntos. Henrique no es demasiado brillante, pero es grande, fuerte, digno de confianza y sabe cómo usar un arma. Armando es un tío pequeño, fardón, y que se considera el cerebro de la operación, y no dificulta a su socio en el delito. Armando, particularmente, se ofende porque Luis se vaya del barrio, pero Henrique y Armando se mantienen fieles a Luis y siempre le cubren sus espaldas.

GTA: Episodes from Liberty City incluye los capitulos descargables de Grand Theft Auto IV. Estará disponible el próximo 29 de octubre.

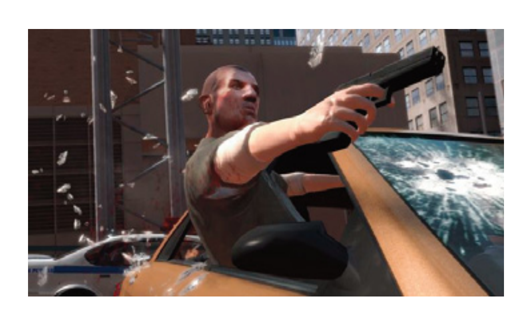
Ikariam, Mejor Juego para Navegador Web 2009

Ikariam de Gameforge ha recibido el premio al Mejor Juego para Navegador Web 2009, por la organización German Computer Game Award; también ha sido finalista en los premios internacionales Stevie, como “Mejor Nuevo Producto o Servicio del Año”.

Ikariam es un título de estrategia por turnos basado en crear nuestro propio imperio y hacerlo crecer junto a los dos millones de personas registradas en el juego y que acceden cada día para gestionar sus ciudades, edificios y poblaciones. Cómo no, las luchas y el comercio entre los distintos jugadores forman un microcosmos virtual en el que las traiciones, el comercio y las alianzas son básicas para el mantenimiento y el desarrollo de tu nación.

Al comienzo en Ikariam posees una porción de tierra fértil en una llanura junto al mar. Podrás transformar este territorio en metrópolis y capital de un poderoso imperio. Para ello el jugador tendrá que recolectar materias primas, como: madera, vino, mármol, cristal o azufre. Con ellas podrá realizar construcciones como academias, cuarteles, puertos comerciales, barcos comerciales o de guerra, o incluso comerciar con otros jugadores. Las posibilidades son tantas en Ikariam que el jugador puede verse ayudado por 4 consejeros,











que le asesorarán sobre la gestión urbana, la militar, los avances científicos y cuestiones relativas a la diplomacia con otros países. Las posibilidades son tan variadas que incluso nos aconsejaran sobre los mejores pasos a dar cuando sean necesarios.

Existen cientos de unidades en Ikariam, tanto navales, como humanas, como edificios o ingenios. Para conseguir cada una de estas unidades, el jugador tiene que alcanzar cierto nivel de investigación y desarrollo, al que sólo se podrá llegar con una gestión adecuada y eficaz de los recursos disponibles. Una de las principales peculiaridades de Ikariam es un forma de juego; por turnos. Se trata de un título que invitará a jugar cada día, creando nuestro imperio poco a poco.

Epic Mickey será exclusivo de Wii

Uno de los rumores del 2009 ha sido el que señalaba que Warren Spector estaba trabajando en Epic Mickey para Disney Interactive Studios. La revista Game Informer ha confirmado que Epic Mickey está siendo desarrollado en exclusiva para Wii por el equipo de Junction Point en Austin, Texas.

El juego se tratará con más detalle en su edición del mes de noviembre, pero según la información de la publicación el título de acción llegará en 2010 y será solo para un jugador.

Las primeras pistas en torno a Epic Mickey salieron a la luz en 2007, cuando Spector declaró que trabajaba en un nuevo título relacionado con el mundo del espectáculo. Unos meses después de estas declaraciones, Disney compró Junction Point, encargada de desarrollar nuevos títulos con los personajes de Disney. Desde entonces se había hablado mucho al respecto y finalmente ahora se confirman las especulaciones.

Valve anuncia un nuevo modo de juego para Left 4 Dead 2

Valve ha anunciado el cuarto modo de juego para Left 4 Dead 2, secuela del exitoso FPS de 2008. Este nuevo modo de juego, llamado Scavenge, desafía a los jugadores en partidas 4vs4 (Supervivientes con-

Ubisoft ha anunciado la adquisición del estudio desarrollador Nadeo, creador de uno de los juegos de conducción multijugador más importantes TrackMania, con 700.000 jugadores únicos al mes.



tra Infectados). Los Supervivientes deberán enfrentarse a los Infectados y al reloj, pues deberán recolectar el mayor número posible de bombonas de gas para añadir tiempo al reloj.

Por otro lado, el bando enemigo está formado por todo tipo de enemigos, como los Spitters, Jockeys y Chargers.

Left 4 Dead 2 estará disponible el próximo 20 de noviembre para Xbox 360 y PC.

EA anuncia MySims Camera

EA ha anunciado MySims Camera, una aplicación descargable desde DSiWare que permite animar, girar y dibujar a los personajes MySims en tus fotos con tu Nintendo DSi.

MySims Camera permite que cualquiera con una DSi pueda animar su fotos con personajes MySims en 3D. Haz una foto y despliega tu creatividad. Podrás animar, mover, cambiar de tamaño y girar a los personajes MySims en tus fotos de la manera que más te guste. Usa el lápiz para dibujar directamente sobre tus fotos.

Vuelve Toku en Lost Winds: Winter of the Melodias

Lost Winds fue una de las gratas sorpresas de WiiWare el año pasado, Toku: un niño indefenso debía evitar que una maldición destruya su tierra natal Mistralis. ¿Su única arma? Los poderes del viento que el jugador domina con el mando de Wii. Ahora, el pequeño estudio británico Frontier nos trae de vuelta al pequeño héroe con Lost Winds: Winter of the Melodias.

En la nueva aventura de Toku controlarás de nuevo los poderes del espíritu del viento Enril, desde una suave brisa hasta un tornado destructor. Así, mientras guías y proteges al frágil Toku, podrás potenciar sus saltos, suavizar sus caídas, desequilibrar a sus enemigos o resolver los rompecabezas que se interpongan en su camino.

Pero esta vez, además, podrás jugar con las estaciones. Al cambiar del invierno al verano podrás congelar o descongelar ríos (descubriendo por ejemplo una cueva tras una cascada helada), formar aludes, paralizar a sus enemigos...

FIFA Interactive World Cup 2010

FIFA, la Federación Internacional de Fútbol, Electronic Arts y Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) anuncian la nueva temporada de FIFA Interactive World Cup (FIWC), la única competición oficial de fútbol virtual de la FIFA, reflejo de la temporada real de futbol en la que participan jugadores de cualquier parte del mundo jugando a FIFA10 en PlayStation3.

El lanzamiento del FIFA10 el 2 de octubre da el pistoletazo de salida a la sexta temporada del FIWC. Los participantes podrán competir por un puesto en la Gran Final en una de las diez clasificaciones FIWC a lo largo de todo el mundo, que tendrán lugar en Australia, Brasil, Dinamarca, Francia, Italia, Japón, Polonia, Rusia, Sudáfrica y Reino Unido, o a través de juego online. Por primera vez en la historia del torneo, la competición online de FIWC vía PlayStation Network se dividirá en dos temporadas; la primera temporada coincidirá con el lanzamiento de FIFA10 el 2 de octubre y concluirá el 18 de diciembre de 2009. Los diez mejores jugadores

de la primera temporada irán a la Gran Final, que tendrá lugar en el Port Olympic de Barcelona el día 1 de mayo de 2010. Los jugadores que no lo consigan, tendrán otra oportunidad de estar en la Gran Final participando en la segunda temporada, que comenzará el 4 de enero de 2010 y terminará el 31 de marzo de 2010. Para participar en el torneo hay que registrarse a través de FIFA 10 en PS3 a partir del 6 de octubre en Europa y Asia, y a partir del 20 de octubre en Norteamérica.

Primeros packs de PlayStation 3 de 250GB

Sony ha anunciado los primeros packs con el nuevo modelo de PS3 Slim con disco duro de 250GB. El primero de ellos, que ya está a la venta, incluye las películas "Ángeles y Demonios" y "El Caballero Oscuro", además de un mando para el BD. El segundo se pondrá a la venta este mismo jueves e incluirá una PS3 Slim de 250GB y una copia de Uncharted 2: El reino de los ladrones.

A finales de este mes se pondrá a la venta otro pack que incluirá un vale de descarga por valor de 70€ para PlayStation Network.

Tu pones el precio a World of Goo

Para celebrar el primer cumpleaños de World of Goo, la gente de 2D Boy no ha tenido mejor idea que invitaros a comprar su juego pero a un precio muy especial, concretamente, al que tú quieras.

Si quieres pagar por él 20 céntimos, puedes, si crees que deberías pagar un precio justo por una obra de este cuidado y que 2D Boy merece una pequeña ayuda económica para que nos sigan sorprendiendo con juegos de esta calidad, pues también puedes. Si os interesa, podéis acceder a esta oferta especial desde la web oficial del juego . Señalar dos cosas, por un lado que la oferta es válida sólo en la web oficial, y no en plataformas de descarga como Steam; y por otro que el juego es compatible con PC, Mac y Linux. Imprescindible.

VidZone alcanza el medio millón de descargas

El servicio gratuito de videoclips musicales de PlayStation 3, VidZone, ha alcanzado el millón y medio de descargas desde su lanzamiento el pasado mes de junio, lo que significa que se han reproducido 167 millones de vídeos musicales.

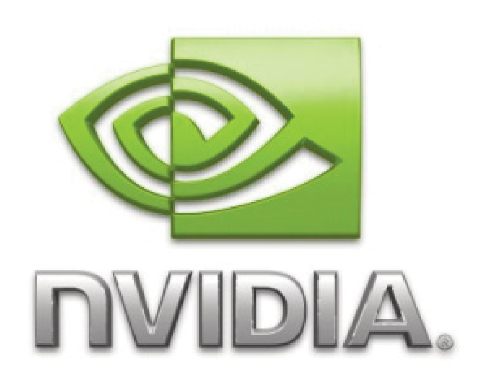
Según los últimos datos, Reino Unido encabeza el ranking de países por número de visitas y por número de descargas, con casi 588.000 aplicaciones instaladas desde el pasado mes de junio y más de 68 millones de visionados durante este periodo. Desde España se han registrado más de 200.000 del total de descargas de la aplicación (1.499.896) y casi 17 millones de visionados desde el lanzamiento del servicio. España es el tercer país en número de visitas por usuario, sólo por detrás de Alemania y Francia.

Anunciado el primer DLC para Borderlands

2K Games ha anunciado cual será el primer contenido descargable de Borderlands, La Isla Zombie de Dr. Ned. El contenido está previsto para salir antes de fin de año para todas las plataformas a un precio de 9.99 € (800 Microsoft Points). La Isla Zombie de Dr. Ned está siendo desarrollado por Gearbox Software y es el primero en una serie de contenidos descargables pensados para alargar la vida y diversión de un juego como Borderlands. El 23 de octubre sale Borderlands para PS3, Xbox 360 y PC DVD a un precio de 59.99€ y con casi 100 horas de juego.

Encargado de mantener con vida a los obreros de la Cueva de

La cadena de noticias BSN ha comentado que Nvidia y Nintendo podrían estar trabajando juntas en una nueva versión de Nintendo DS que sería presentada en 2010. Este nuevo modelo estaría compuesto, entre otras cosas, por el chip Tegra.



Jacob, el Dr. Ned se esfuerza un poco demasiado y acaba creando zombies y otros monstruos que ahora andan sueltos por la isla. Ahora los jugadores tendrán que luchar junto al Dr. Ned al aventurarse en una nueva misión para curar a los habitantes de la isla en esta gran expansión llena de nuevos enemigos, nuevos objetivos y por supuesto nuevas armas y objetos.

Borderlands envía a un máximo de cuatro jugadores en cooperativo al cruel planeta fronterizo Pandora, para buscar la legendaria Cámara Oculta. Este First Person Roleplaying Shooter, con su original sistema de juego, te permitirá personalizar a tu personaje mientras exploras y te enfrentas a tus enemigos en un frenético FPS.

Xbox Live podría aumentar su precio en los próximos años

El analista de Wedbush Morgan, Michael Patcher, ha comentado en GameTrailers que Microsoft podría doblar el precio de Xbox Live en un par de años si consigue "enganchar" a más gente.

"No puedes enganchar a Xbox Live a un chico que juega en el ordenador. Ese es un problema si quieres atrapar a todos los poseedores de Xbox 360. Quieres que compren todos sus juegos para Xbox 360, que jueguen todo en el multijugador, pagar 50 dólares al año, que dentro de un par de años se convertirán en 100. Es algo que todos sabemos".

Sobre los escasos 'ports' realizados de Xbox 360 a PC el analista comentó que "Microsoft no quiere que vuelvas a jugar un juego en PC y que lo juegues en Xbox 360. Le das un incentivo a un 'PC Gamer' para comprar una Xbox 360 si le ofreces algo que sólo quiera en Xbox 360".

Nuevo pack de Xbox 360 y PES 2010

Microsoft ha anunciado hoy que los fans de los videojuegos y del futbol tendrán la oportunidad de disfrutar de la mejor oferta del año con el Pack especial de Xbox 360 y Pro Evolution Soccer 2010. Disponible el 23 de octubre,.

Disponible en las tiendas españolas a partir del 23 de octubre de 2009, el Pack incluirá una consola Xbox 360 Élite de 120GB y una copia de “Pro Evolution Soccer 2010”, a un precio especial de sólo 269,99€.

2 millones de jugadores en Runes of Magic

Runes of Magic llega a los 2 millones de cuentas registradas Una nueva marca para el juego de rol online gratuito Frogster anuncia hoy que el juego de rol online Runes of Magic tiene ya a dos millones de cuentas registradas en Europa y Estados Unidos. Con esto, la distribuidora afincada en Berlín alcanza una nueva marca en el marketing de su premiado MMORPG, tan sólo seis meses tras el lanzamiento del capítulo “Rise Of The Demon Lord” en sus versiones alemana e inglesa. El segundo capítulo, “The Elven Prophecy”, lanzado en Septiembre, vio además el lanzamiento de las versiones francesa y española. La versión en ruso se encuentra ya en sus primeras fases de desarrollo, y hay planes para futuras traducciones a otros idiomas. Runes of Magic rompe así nuevas barreras en la concepción del usuario occidental respecto a los juegos de rol online gratuitos.

“Runes of Magic se ha convertido en un éxito masivo de ventas pocos meses desde su lanzamiento. Los 2 millones de cuentas registradas que acabamos de alcanzar son una nueva prueba de la calidad de nuestro juego y nuestra estrategia de comunicación” comentó Rolf Klöppel, Director de Marketing y PR para Frogster Online Gaming

TEXTO: ISMAEL ORDÁS
JOSÉ BARBERÁN






JUEGOS CASUAL
LA MADUREZ
DEL MERCADO
DE LOS VIDEOJUEGOS
MIC.
X
Y
A
B
START
SELECT
VOL.

Juegos Casual: La madurez del mercado de los videojuegos

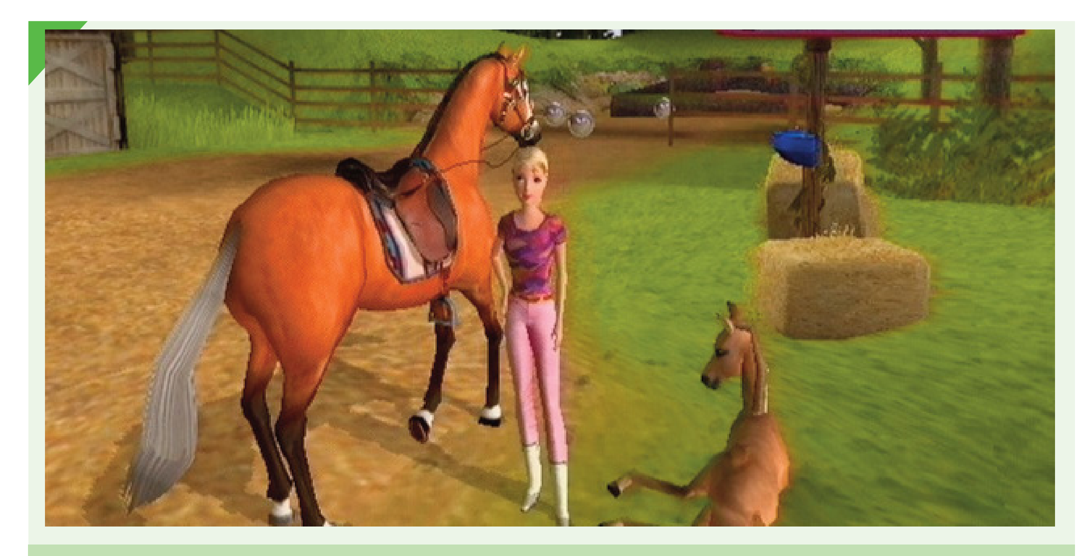
La mayoría de los que consideramos los videojuegos como algo más que una mera afición nos movemos por unos círculos en los que es harto habitual encontrarse con las típicas burlas y chascarrillos sobre cierta clase de juegos. Juegos que todos tenemos en mente... La enésima entrega imaginativa de Ubisoft, un nuevo título protagonizado por caballitos que aprovechan su tiempo libre para vestir a la moda, alguna tarea doméstica en formato digital o una nueva ocasión de entrenar algún apéndice corporal del que desconocíamos que era posible su ejercicio. Los "juegos casual", así les llamamos, están entre nosotros y han llegado para quedarse. Cada semana entre los lanzamientos de nuestros juegos favoritos siempre se esconden un par de ellos y lo que es peor, sus astronómicas ventas eclipsan, en ocasiones, las de estos.

Y ante ellos, nuestra reacción natural suele ser prácticamente siempre la misma. ¿Quién no ha podido evitar sonreírse, aunque sea disimuladamente, ante la adquisición de alguno de estos títulos? Eso en el mejor de los casos porque en otras ocasiones nos puede la rabia y el desprecio. O en casos en los que tengamos cierta confianza, incluso la regañina, en forma de f–rases como "¿Pero cómo has podido comprarte esa porquería?".

Aborrecemos este tipo de juegos con toda nuestra alma y somos incapaces de comprender que alguien malgaste su tiempo y dinero en ellos. Tanto, que incluso hemos instaurado una frontera que nos separe a unos de los otros: la frontera del "Casual", el nuevo jugador, contra la del "Hardcore", el jugador de toda la vida.

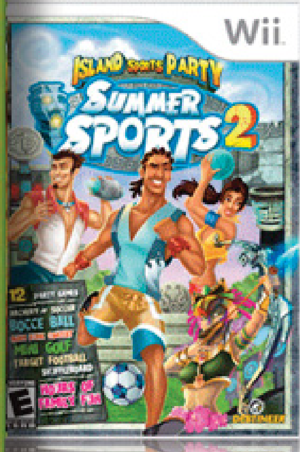
Es cierto que antaño también existieron fronteras, pero tan solo eran las amistosas rencillas entre seguidores de una u otra compañía, que igualmente han seguido hasta nuestros días.

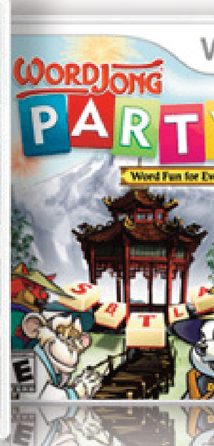
"Casual", un apelativo que por cierto solo utilizamos los que estamos al otro lado del borde. Por si fuera poco, se ha convertido en un vocablo despectivo en



A los jugadores más harcore nos resulta imposible no mofarnos de algunos videojuegos, aunque sus números de ventas sean más que notorios



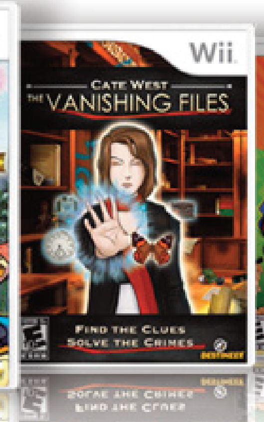




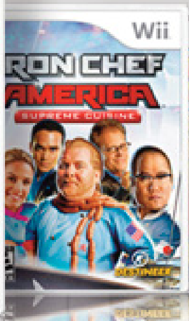
nuestro diccionario. No solo un jugador “casual” es un jugador inferior a nuestros ojos; además, no en pocas ocasiones se afirma, irreflexivamente, que un juego que ha perdido en calidad se ha “casualizado”.

¿Pero donde está realmente la frontera entre lo que es un juego “casual” y un juego “hardcore”? Todos tenemos aparentemente la innata habilidad de saber clasificarlos al vuelo, pero apuesto a que nadie es capaz de situar una frontera físicamente hablando ni de promulgar una serie de leyes que marquen el lugar de cada uno. Yo por lo menos soy incapaz de ello. Y es que ¿no es acaso un videojuego, sea cual sea su temática, un videojuego al fin y al cabo? ¿Qué es exactamente, y cuando aparece, lo que sitúa cada título a uno u otro lado de la frontera?

“Hardcore” y “Casual” son dos apelativos que utilizamos gratuitamente, pero en el fondo no son más que una etiqueta, y hay pocas cosas más presuntuosas que colocarse una a sí mismo. Por no hablar de colocársela a terceros. Y eso es exactamente lo que estamos haciendo









todos los días, yo el primero: colgar una etiqueta a todos aquellos a los que consideramos ignorantes, inexpertos e indignos de nuestra afición.

¿Qué hace aparecer este desprecio, esta repulsa? Es posible que la causa más probable sea, simple y llanamente, el miedo. Los autodenominados "hardcore" tenemos, de alguna manera, miedo; nos sentimos atacados en nuestro pequeño feudo del que siempre hemos tenido incluso un orgullo marginal. Lo que antaño era un pequeño gueto en el que nos sentíamos terriblemente cómodos, de repente se ha llenado de no invitadas e inesperadas visitas.

Pero la cruda realidad es que, lo aceptemos o no, todo el mercado, incluido el que nosotros consideramos tan nuestro, se ha "casualizado". Solo hay que echarle un vistazo a algunos de los más recientes juegos estrellas para darse cuenta de ello: Barras de vida que se recargan solas, posibilidad de continuar infinitamente en caso de muerte, ayudas al jugador de las más variadas formas, una dificultad accesible a todos los públicos... ¿Todo eso es lo que consideramos tan "hardcore"? ¿Es esto equiparable al nivel de aquellos juegos imposibles de antaño de los que tanto nos vanagloriamos de haber disfrutado en su época?

La llegada del juego "casual", y me disculpo por utilizar yo también esta etiqueta, era una necesidad evidente. No se puede mantener un mercado con tantas aspiraciones cerrado cual gueto, ni pretender producir multimillonarios proyectos, que hoy en día requieren de equipos de centenares de personas, sin contar con una solida base de proyectos menores debajo. Esto no es algo nuevo; sucede en el cine, sucede en la literatura, sucede en la música y por ende, sucede en el videojuego.

Y de la misma manera que en el cine y la literatura,







la existencia de esos productos de una supuesta calidad inferior, no pone en absoluto en peligro, pese a nuestro miedo, la tradición y creación de las obras maestras de su categoría; todo lo contrario... Es precisamente a su existencia a quien debemos que la tradición siga vigente y adelante.

El juego que consideramos “hardcore”, aquel juego con gran jugabilidad, profundo argumento y excelente apartado artístico, seguirá existiendo pase lo que pase. Pasaran los años y seguirán apareciendo “Mass Effects”, “Bioshocks”, “Uncharteds” y “Fallouts”, entre otras tantas maravillosas joyas.

Más que miedo, deberíamos celebrar este aluvión de juegos “casual”; no hace más que confirmarnos que el mercado del videojuego está acercándose por fin a la tan ansiada madurez, que al contrario de lo que muchos piensan, no se alcanza a base de calcular qué industria vende más o cual menos.

Que todos los públicos, sin exclusión alguna, puedan encontrar en el mercado un extenso catalogo en el que se encuentre un videojuego adecuado a sus necesidades y gustos, eso es lo que hace que un mercado, un mundillo como el nuestro, sea realmente maduro.

Seguiremos pese a todo con los improperios hacia estos juegos a los que tenemos tan poca estima; en nuestro pequeño gueto se está demasiado a gusto. Probablemente yo mismo adornaré con mis bufonadas la próxima ocasión en que me crucé con uno de estos títulos, pero recordemos, no olvidemos, que al fin y al cabo, los videojuegos “casual”, sean cual sea su temática, sea cual sea su público, videojuegos son.

TEXTO: Marc Rollán (Funspot)


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Relmente estas preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com



Nintendo GAME BOY
SELECT
START
LYNX
ATARI
La gran historia de los videojuegos
por entregas
Capítulo 6: 1989 llega la Gameboy

1989, llega la Game Boy

Nintendo hace una apuesta que años después confirma su liderazgo en el mundo del ocio digital, lanza la Game Boy en abril de 1989 y aunque en un principio las ventas no cumplieron las expectativas, con los años se llegaron a vender más de 200 millones de unida-

1989, Nintendo domina el mercado de las consolas de sobremesa y a pesar de la amenaza que supone la Megadrive/Genesis de Sega apuestan por un nuevo mercado, el de las consolas portátiles. Ya tuvieron un gran éxito anteriormente con las Game&Watch y hubo algunos intentos por parte de Nintendo y otras compañías pero la primera gran máquina de pequeño tamaño fue la Game Boy. Nintendo encargó el desarrollo de su próxima consola portátil a Gunpei Yokoi y su equipo, responsables también de las Game&Watch y el resultado no pudo ser mejor, a pesar de que técnicamente era inferior a la competencia que le llegaría superó a todos ellos por dos motivos fundamentales: catálogo de juegos y autonomía. Las especificaciones técnicas de la Game Boy original son las siguientes:



* CPU: versión modificada del Z80 de 8 bits trabajando a 4.194304 MHz
* RAM: 8kB internos de SRAM
* VRAM: 8kB internos
* Sonido: 4 canales. La GB sólo tiene un altavoz, pero tiene salida para auriculares con los cuales se puede escuchar en stereo.
* Pantalla: LCD reflectiva con una resolución de 160x144 pixeles
* Colores: 4 tonos de gris
* Sprites simultáneos en pantalla: 40 sprites cada uno de 8x8 u 8x16 [seleccionable]
* Comunicaciones: puerto serie
* Usuarios: hasta 2 vía cable link o 4 con el "Four Player Adapter"
* Dimensiones y peso: 90 x 148 x 32mm. Peso: 394 g



La Game Boy es la consola más vendida y más longeva de la historia, entre la original y las revisiones han vendido más de 200 millones de unidades



Tomando lo mejor de algunos juegos existentes y con un desarrollo perfectamente diseñado Golden Axe se convirtió en un juego referencia de Sega

Golden Axe es un videojuego creado por la compañía SEGA en 1989, se desarrolló originalmente para ser ejecutado en la placa arcade System 16, aunque también gozó de versiones en la Master System, Mega Drive/Genesis y otras videoconsolas y ordenadores en 1990.

Se ambienta en una Edad Media fantástica en la que un villano llamado Death Adder aterroriza a los lugareños del reino de Yuria y ha raptado a la princesa y al rey. Podremos elegir entre tres personajes distintos para embarcarnos en una aventura de rescate: Ax Battler es un humano musculoso de aspecto similar a Conan, Tyris Flare es una amazona y Gilius Thunderhead un enano que blande un hacha (dorada en la versión original del juego) enorme. Tyris es el personaje que posee la magia más potente; Gilius no posee casi magia pero tiene una resistencia envidiable y dotes de combate exclusivas; y el personaje de Ax es más equilibrado, teniendo capacidades medias de magia y combate.



Golden Axe es un juego que no fue precursor en prácticamente nada pero tomó lo mejor de muchos juegos anteriores y lo puso a disposición de los jugadores (podían jugar dos simultaneamente en modo cooperativo) con el objeto de lograr la máxima diversión. Se desarrolla en un scroll 2D lateral pero en el cual hay movimiento vertical de los personajes y distintas alturas en los escenarios.

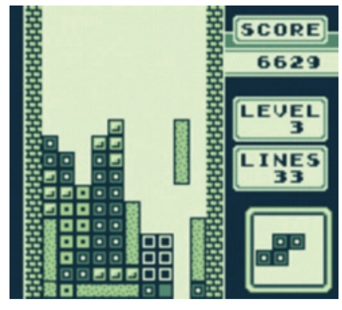
La inclusión de las magías y diferentes cualidades para cada uno de los personajes le da un toque rolero que lo diferenciaba de otros juegos del mismo género. La posibilidad de utilizar algunos de las monturas (dragones y una especie rara de pollos) de los enemigos una vez los hubimos descabalgado es algo novedoso en este tipo de juegos y que a Golden Axe le da un toque diferente. La variedad de enemigos y la calidad de los mismos, sobre todo de los jefes finales, es otro acierto de Sega que llevo a que Golden Axe fuese una de las arcades más jugadas del año 1989 y siguientes. Las conversiones a consola fueron francamente buenas destacando la de Megadrive/Genesis que lo convirtió en uno de los juegos estrella de la consola.



El éxito de Golden Axe trajo consigo una serie de secuelas y juegos basados en los personajes del título original, ninguno alcanzó la calidad y popularidad del primer “Hacha Dorado”.

El verdadero mérito de la Game Boy fue su longevidad, la mayoría de consolas se quedan obsoletas según se van lanzando nuevos sistemas al mercado, la Game Boy sobrevivió a muchos lanzamientos y con sus revisiones fue la portátil más vendida año a año hasta el 2004 en el que Nintendo poner a la venta la DS. En su primer año vendió relativamente poco (alrededor de los 4 millones de unidades en todo el mundo); sin embargo, con la llegada del fenómeno Tetris y el grandísimo apoyo de los licenciatarios que trabajaban para NES y Super Nintendo (Capcom, Konami, Enix/Quintet, Namco, Culture Brain, Jaleco, Interplay, Ocean, Square...) las ventas se dispararon y solo el modelo clásico logró vender hasta 1998 más de 100 millones de consolas. Después llegarían las revisiones, primero Game Boy Color, después Game Boy Advance y posteriormente la pequeña Game Boy Micro que llevaron la marca Game Boy a la cifra de más de 200 millones de consolas.

Nintendo buscó un juego que acompañase a Game Boy en su lanzamiento y la decisión no pudo ser mejor, Tetris para Game Boy



está considerado el juego que más horas de diversión ha proporcionado en la historia del videojuego. A lo largo del primer año de vida de la nueva portátil de Nintendo el número de juegos que la acompañaron no fue alto aunque la calidad de los mismos sentó las bases de un gran catálogo con más de 500 juegos a lo largo de la vida de la consola. Destacan Castlevania: The Adventure, Mickie Mouse, el gran Tennis o el primer juego del personaje más carismático de la casa en la Game Boy: Super Mario Land.

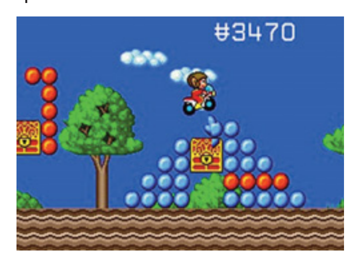
Pronto le llegó la competencia a la Game Boy en el sector de las consolas portátiles, Atari lanzó el mismo año la Atari Lynx, una máquina con un enfoque muy diferente a la de Nintendo. La Lynx está basada en la Handy que Epix diseña en 1987 y ante la imposibilidad de lanzarla al mercado vende los derechos a Atari.

La Atari Lynx sorprendió por sus características técnicas, con una CPU de 8 bits y un procesador gráfico de 16, el cual permitía realizar efectos como zoom o deformaciones, es capaz de mostrar 16 colores simultáneos en pantalla de una paleta de 4096, 4 canales de sonido con 8 bits y sobre todo un motor gráfico revolucionario para la época apoyado en un coprocesador matemático que son capaces de mostrar efectos que incluso las consolas sobremesa no podían ofrecer.

La escasa autonomía de las baterías, el elevado precio y un catálogo de juegos que no supo aprovechar las cualidades de la máquina condenaron a la Lynx a un fracaso que no merecía.



En las consolas de sobremesa la Sega Genesis/Megadrive comienza a recibir buenos títulos, el "juego del año" Golden Axe, el primer y último título de Alex Kidd que recibiría la consola de 16 bits



con título The Enchanted Castle, su correspondiente versión de Altered Beast, la continuación de Phantasy Star o la segunda parte del clásico Ghosts´n Goblins con nombre Ghouls´n Ghosts. La TurboGrafx no termina de romper a pesar de buenos juegos como Dungeon Explorer, Shinobi o The Ninja Warriors de Taito. Ni su lanzamiento en Estados Unidos ni el lanzamiento de la NEC TurboGrafx CD, primera consola que utiliza el CD como soporte para los juegos, consiguen impulsar las ventas de la consola de NEC que queda en todo momento por detrás de las máquinas de Sega y Nintendo.

Las consolas de 8 bits aún reciben soporte por parte de los fabricantes y desarrolladoras, la NES de Nintendo recibe más de 130 títulos en un solo año y los jugadores de Master System ven como su catálogo se ve ampliado en más de 30 juegos más. De la primera podemos destacar Ninja Gaiden de Tecmo, Duck Tales, su versión del Tetris o el asombroso Double Dragon II: The Revenge. La sobremesa de 8 bits de Sega recibe también su versión de Ninja Gaiden, el plataformas Psycho Fox y por encima de todos ellos Wonder Boy III: The Dragon's Trap, una gran secuela del Wonder Boy in Monster Land con las suficientes novedades, tanto técnicas como jugables, como para que sea considerado uno de los juegos más completos de la consola de sobremesa de Sega.



Los microordenadores comienzan su etapa de caída pero aún así aún recibe aún buenos juegos que suelen ser versiones de los títulos que aparecen para las consolas de sobremesa. Destacan el Cabal, Xybots o la versión de Ghouls´n Ghosts.



Los juegos de fútbol se popularizan y en 1989 aparece el Kick Off de Dino Dini para Anco, se crean versiones para Atari ST, ZX Spectrum, MSX, Amstrad CPC , Commodore 64, PC y Commodore Amiga. Con una vista cenital, es el primer juego de fútbol en el que el balón no va pegado al pie del jugador que lo conduce, este tiene que ir dándole patadas para conducirlo. A este primer Kick Off le siguieron una buena cantidad de secuelas, algunas de buena calidad pero algunas otras que solo aprovecharon el nombre.



William Ralph Wright, Jr. nació el 20 de enero de 1960 en Atlanta, Georgia. Wright fue educado en la escuela local "Montessori School" y posteriormente admitió haberse inspirado en ciertas vivencias y elementos de la escuela para crear SimCity. Realizó sus estudios secundarios en la Episcopal High School, universitarios en la Universidad de Louisiana y en el Tecnológico del mismo estado.

En 1984 publica su primer juego bajo el sello de Broderbound: Raid on Bungeling Bay para Commodore 64, un año después es el encargado de hacer las conversiones para MSX y NES. Se trata de un shoot 'em up en 2D en el que el jugador controla un helicóptero en una zona de guerra.

Funda Maxis en 1987 junto a Jeff Braun para poder realizar los juegos que tiene en mente y en Broderbound no ven como viables. En 1989 lanzan su primer gran éxito, Simcity. El juego se había creado cuatro años antes para Commodore 64 y surge del generador de mapas del Raid on Bungeling Bay , Wright se da cuenta que es más divertido construir las ciudades del juego que volar sobre ellas con el helicóptero. Simcity fue lanzado para PC compatibles, Atari ST, Commodore 64, Amiga y Macintosh II. Posteriormente se realizaron versiones para otras plataformas como ZX Spectrum, Amstrad CPC y SNES de Nintendo. El éxito de Simcity hace que aparezcan numerosas secuelas que profundizan en el concepto del primer juego de la saga añadiendo opciones y modificando tanto el aspecto jugable como visual del juego. Simcity 2000, Simcity 3000, Simcity 64, Simcity 4, Simcity 4 Deluxe y una larga lista de juegos para distintas plataformas hasta el Simcity para iPhone aparecido recientemente.

Will Wright lidera también el resto de juegos que Maxis lanza en los siguientes años: SimEarth, SimLife, SimCopter o SimAnt, antesala de la gran saga de su creador, Los Sims. Se trata de un juego de simulación social en el que debemos crear personajes Sims y "construirles" una vida, concretar sus aspiraciones, cumplir sus sueños, etc. La saga Sims ha vendido más de 100 millones de unidades a lo largo de su historia y el reciente Sims 3 ha supuesto un nuevo empujón a las arcas de EA (propietario de Maxis desde 1997).

La última “locura” de Will Wright ha sido Spore, un juego que simula la evolución de una especie desde las etapas más primitivas (seres unicelulares) hasta la colonización de la galaxia por parte del ser evolucionado. Ha sido lanzado para PC y Mac y dispone de versiones para las consolas de Nintendo.

En el mundo del PC la aventura gráfica gana cada día más adeptos, aprovechando el lanzamiento de la película Indiana Jones y la Última Cruzada y tras ver el resultado desigual del juego de acción que desarrolla U.S.Gold, Lucasfilms decide hacer una aventura gráfica siguiendo el guión de la película, un equipo encabezado por Ron Gilbert consigue un resultado espectacular que aparece en todas las listas de las mejores aventuras gráficas de la historia.



Sierra On-line contraataca con Space Quest III: The Pirates of Pestulon, Leisure Suit Larry III: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals y Hero's Quest: So You Want To Be A Hero, una aventura que no tuvo el éxito que por calidad merecía.

Otros géneros aguantan el tirón de la aventura, los juegos de simulación comienzan a ser populares de la mano de Will Wright y su Simcity, aparecen un buen número de títulos de estrategia y gestión con Populous a la cabeza, los juegos de rol encuentran en el PC una plataforma ideal para su desarrollo con The Dark Heart of Uukrul o Bandit Kings of Ancient China (Suikoden: Tenmei no Chikai en japón) como los más destacados del año.

En 1990 llegarán la SNES de Nintendo y la Game Gear de Sega pero eso será el mes que viene, hasta entonces.

TEXTO: J.BARBERÁN


Cinco largos años
en
Azeroth

Cinco largos años en Azeroth

Desde Noviembre de 2004 World of Warcraft se ha ido asentando poquito a poquito como el MMORPG por antonomasia. Convirtiéndose incluso en un fenómeno pop, a día de hoy sigue dando guerra más vivo que nunca.

¿Alguien no conoce o no ha oído hablar de World of Warcraft? El juego multijugador masivo online que llevó al género al alcance de todos (en parte por su gran localización), fenómeno de muchos eventos y memes de Internet a lo largo de toda su andadura (Internet is for porn, la famosa pandemia, etcétera).

Guste o no, WoW ha arrasado por allá por dónde ha pasado y a día de hoy sigue pegando fuerte. Ya ha cumplido cinco añitos desde su salida allá por 2004, con dos expansiones en su haber (y una tercera anunciada), montones de parches, añadidos, cambios...¿Quieres saber cómo ha envejecido Azeroth en todo este tiempo? Pues sigue leyendo.

Leeroy Jenkins!

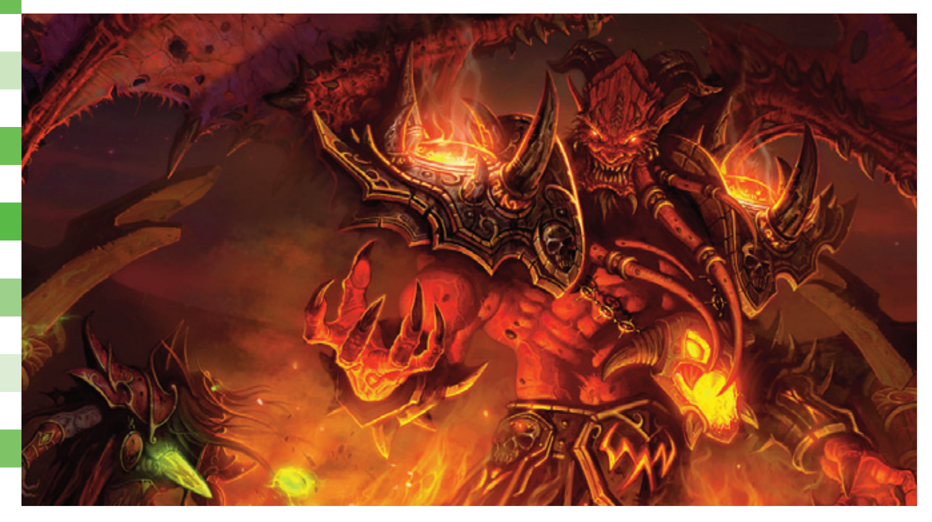
Si hay algún fenómeno en la red que no pueda ser relacionado con otra cosa más que con World of Warcraft, ése es Leeroy Jenkins. ¿Qué es? Como muchos sabréis, es un viejo meme de Internet (que por cierto, por si no lo sabéis, un meme es algún tipo de vídeo viral, webcómic o fenómeno en general que se hace famoso en la red y es parodiado y citado hasta la saciedad convirtiéndose en parte de la cybercultura contemporánea) acerca de una gran hazaña de un entrañable colgado (porque no tiene otra descripción, lo siento) que se decidió a arruinar una larga y difícil planificación de partida a sus compañeros de grupo.

A punto de entrar en una mazmorra complicadísima para aquel entonces, mientras todos los compañeros de equipo de Leeroy estaban coordinándose mediante TeamSpeak, éste estaba provisionándose de algo de pollo, y al volver se decidió a atraer a todos los monstruos por la mazmorra al grito de LEEROY JEEENKINS!, provocando la muerte del grupo en el acto. Pero el fenómeno quedó debidamente grabado, lo que lo hizo ser al poco tiempo un video archiconocido por aquel entonces (2005).

Blizzard, que no es tonta y mucho menos ciega, con el paso



Es curioso cómo un típico juego de rol medieval (salvando las distancias, eso sí) se ha convertido en un icono pop por méritos propios.



del tiempo añadió el logro Leeroy Jenkins al videojuego cuando se implementó dicho sistema, al mismo tiempo que se recompensaba a los jugadores con el título "Jenkins" si se recreaba una situación parecida a la del Leeroy original.

Porno y epidemias

Eso no es lo único. También allá por 2005 se creó un video machinima (creado con el motor del juego, o con herramientas basadas en él) de corte humorístico acerca de que Internet sólo sirve para el porno (y con mucha razón), llamado Internet is for Porn. Atención a la banda sonora, no tiene desperdicio.

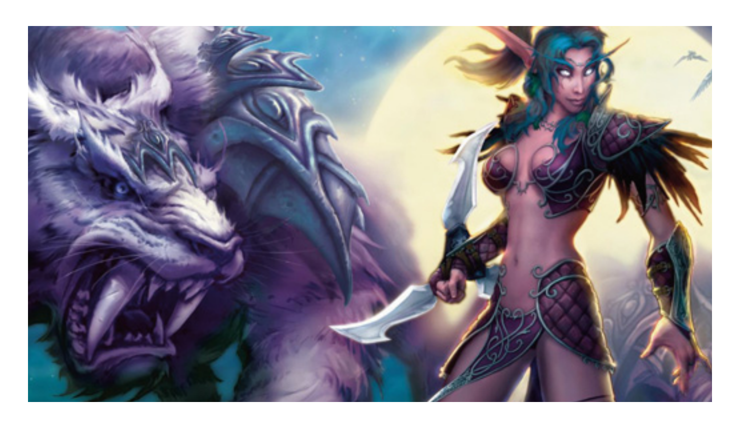
Otro fenómeno destacable del pequeño mundo de World of Warcraft es la epidemia que se desató también por la misma época. Por un pequeño error de programación, una enfermedad del juego que no debería haber salido de una mazmorra (en la cuál se situaba el monstruo que la propagaba) salió debido a que un Cazador (una clase del juego) guardó a su mascota con la enfermedad latente, para luego sacarla enmedio de una ciudad totalmente poblada y desatar el caos.

Aunque al principio sólo fue un molesto bug, poco a poco se convirtió en un fenómeno dentro y fuera del juego. Dicha enfermedad quitaba una enfermedad considerable de vida a los jugadores mientras éstos estaban infectados, y el contagio se daba por únicamente estar cerca de un personaje infectado. Los más débiles morían sin poder hacer nada por evitarlo, y los más fuertes se dedicaban a, bien, propagar la enfermedad, o eliminar a los jugadores que estuviesen infectados, al más puro estilo caza de zombies. Aunque se solucionó con un reseteo de servidores y un parche de seguridad, la popularidad del juego subió como la espuma e incluso asociaciones profesionales dedicadas al estudio de pandemias se interesaron por el caso.

Puliendo lo importante

No todo lo que ha dado de sí World of Warcraft en estos 5

No todo lo destacable de World of Warcraft son anécdotas graciosas o potencialmente cafres: como juego multijugador masivo online es un gran título y a día de hoy sigue dando, literalmente, guerra.



años son fenómenos curiosos o memes de Internet. En cuanto al aspecto jugable, WoW ha madurado muchísimo y ha cambiado una mecánica ciertamente robusta y orientada al público hardcore a algo muchísimo más ameno y compatible con una vida social media. Si bien hay sitio para los jugadores hardcore, con las mazmorras heroicas (es decir, la misma experiencia de juego, pero más difícil, requiriendo mejor equipo, más experiencia y más tiempo, además de una obvia mayor habilidad), cualquier jugador puede dedicar sus horas disponibles al juego y poder disfrutar.

A ello también ayuda una subida de experiencia pasiva (es decir, que ya va incluida en el juego sí o sí) incluida a lo largo de los sucesivos parches y ciertos ítems que permiten subir de nivel más rápido a segundos y terceros personajes, para hacer la experiencia más amena cuando ya has recorrido todo el juego con tu personaje principal.

Además, se ha actualizado el contenido periodicamente para seguir siendo un desafío para los jugadores de mayor nivel (como por ejemplo el Jinete sin Cabeza que aparece en Halloween, que ahora es nivel 80, el mayor nivel en el juego), y se han realizado mejoras gráficas poquito a poquito con cada una de las expansiones, mejorando un apartado técnico que aunque es vistoso y todavía se hace agradable a la vista, empieza a chirriar, sobretodo en cuanto a rendimiento.

Llama la atención el hecho de que un MMORPG sea uno de los títulos con más potencial de machinima (videos hechos con el motor del juego) que existen en el mercado. Y eso que tiene ya cinco añitos.

Por último está el hecho de que la nueva expansión que está por venir, Cataclysm (Cataclismo en nuestro idioma), va a provocar un rediseño total del mapa, actualizando el viejo mapeado de Azeroth (es decir, la zona incluida de serie en el juego) tanto gráficamente como en el terreno jugable, redefiniendo la curva de dificultad a la hora de subir de nivel y modificando ciertos aspectos para que tanto los jugadores veteranos como los nuevos puedan disfrutar de una subida de nivel más amena, (ya que cuando el nivel 60 era el máximo, la subida desde el nivel 1 era muchísimo más brusca y difícil, además de laboriosa de lo que es ahora, y con 20 niveles extra es algo que desanima bastante a jugar).

En conclusión, pese a llevar cinco añitos ya a sus espaldas, el título de Blizzard sigue aguantando bien el tirón y todavía tiene mucho que ofrecernos a los que lo jugamos (y a los que no), tanto dentro como fuera de ese pequeño gran mundo llamado Azeroth.

TEXTO: SERGIO ARAGÓN



netwired!

LAN PARTY 2009 (Valladolid)



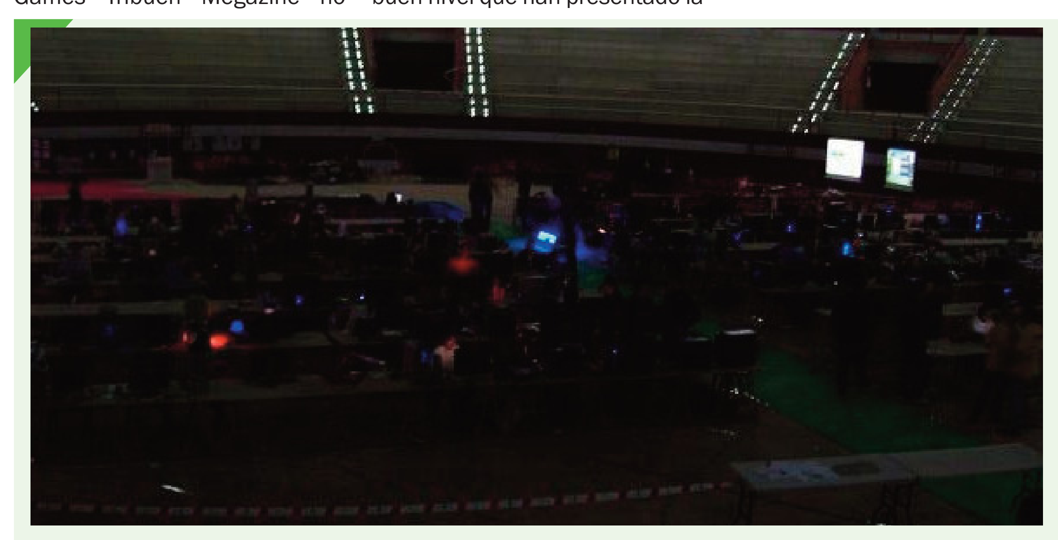
Netwired! Lan party en Valladolid

Valladolid ya cuenta con su propia Lan Party. Informática y videojuegos se fusionan en un evento que reunió durante los días 23,24 y 25 de Octubre en la plaza de toros de Arroyo (Valladolid) a multitud de aficionados a las nuevas tecnologías.

Puede llamar la atención que una ciudad con una actividad informática tan amplia como Valladolid no cuente con su propia Lan Party. Tras varios intentos fallidos de establecer una Party de calidad en esta ciudad, la asociación de informáticos Área Urbana ha conseguido despertar el interés de una gran cantidad de aficionados a la informática y los videojuegos, reuniéndolos en la plaza de toros de Arroyo de la Encomienda para disfrutar de las múltiples actividades organizadas en ella, las cuales van desde las conferencias mas completas sobre informática a lo torneos mas multitudinarios de videojuegos como PES 2009 o Street Fighter IV. En Games Tribuen Megazine no hemos querido faltar a la cita con los videojuegos en Valladolid, dando nuestro apoyo a este grupo de jóvenes organizadores que intentarán que en años venideros Netwired! se establezca como la Lan Party anual de referencia en Valladolid.

En esta primera edición de Netwired! destacamos por encima del resto de aspectos lo referente a la temática que nos ocupa, los videojuegos, puesto que se han organizado torneos de Street Fighter IV, Counter Strike, PES 2009, Quake III Arena, Super Smash Bros Bral, Warcraft III y Trackmania Nations, no pudiendo estar mas sorprendidos con la gran acogida que han tenido, el buen nivel que han presentado la mayoría de los participantes y la buena organización que han tenido, intentando que los torneos fuesen lo mas justos posible.

Para finalizar, solo nos queda animaros a que acudáis el año que viene al próximo Netwired!, tanto si residís en Valladolid como si no, ya que a buen seguro que pasareis un fin de semana en el que disfrutareis al máximo de la Informática y también de los videojuegos. Desde Games Tibune Megazine estamos en comunión con los objetivos de la party y colaboraremos con los organizadores para ayudar a crecer la Lan party lo máximo posible. Os mantendremos informados.



Las actividades y torneos se prolongaron durante toda la noche del sábado.


GTM
GAMES
TRIBUNE
MAGAZINE

GTM Opina...

¿Volviendo a los orígenes?



Miguel Arán
Redactor de Games Tribune

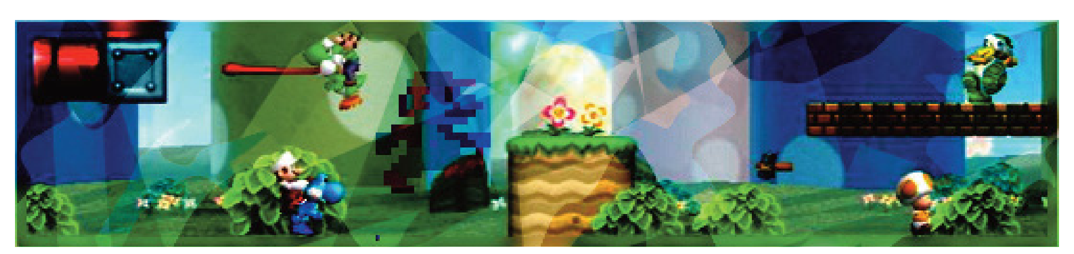
E3 '09. Conferencia de Nintendo. Se presenta el New Super Mario Bros Wii. Indiferencia entre el público.Resultado:
La mayor parte de los jugadores habituales con lustros de experiencias videojueguiles a sus espaldas poniendo el grito en el cielo: Parecía una revisión casual de uno de los conceptos jugables más sagrados de la historia de los videojuegos, los marios plataformeros en 2D.
Ya no era el hecho de inventar un concepto nuevo y casualizarlo hasta la nausea, eso aún tenía su perdón. Pero esto significó para muchos una herejía inconcebible, y un acto de prostitución intolerable, el peor de los sacrilegios...

Pero claro, por algo he puesto "Parecía" y no "era". Porque resulta que el juego de marras, según todos los medios que lo han probado es correoso con ganas.
¿Se ha vuelto loca Nintendo?¿Aspecto y jugabilidad de party-game junto con dificultad endiablada de antaño? Lo de la dificultad se compensa en parte por la introducción del sistema interactivo "anti-atasques" que permite que la máquina se pase aquellos niveles que consideres prohibitivos y frustrantes, y ya ni hablaremos de la destrucción de la jugabilidad que puede llegar a suponer recurrir a una sistema así...

La verdad es que el New Super Mario Bros es una propuesta cuanto menos extraña. Pero probablemente nada descabellada viniendo de una empresa que ha sabido descifrar la voluntad de las masas ya desde tiempos de su antiguo "Shogun", Hiroshi Yamauchi.
Es innegable que este juego tiene una evidente orientación comercial: Aspecto de party-game para los casuals, nostalgia y desafios para los hardcore, a eso lo llamo un buen "targeting" de producto.

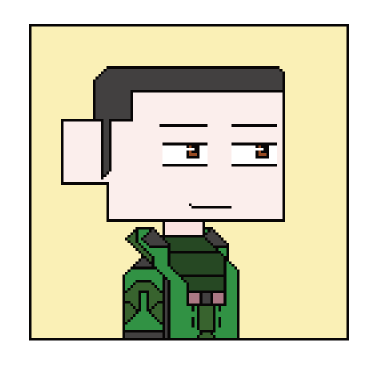
Pero puede que este lanzamiento tenga otras intenciones menos evidentes (aunque también con orientación mercantilista en un futuro).
¿Puede ser el New Super Mario Bros Wii la primera propuesta sólida que suponga un punto de convergencia entre casuals y veteranos? ¿Por qué esa extraña obsesión con volver a los orígenes cuando se ha demostrado que lo más rentable (ahora mismo) son las propuestas más novedosas e innovadoras?.

La primera pregunta carece de respuesta por ahora, y aunque la tuviera ,sería muy dificil preveer los efectos a largo plazo en caso de instaurarse esa tendencia.
Respecto a la segunda, abre un debate muy interesante:
En mi opinión, estos movimientos tan conservadores y retrógrados por parte de una empresa que lleva toda una generación jactándose de sus conquistas innovatorias solo tiene una posible lectura:
Y es que parece que hasta la propia nintendo sabe que el "Boom" de ventas propiciado por la filosofía de la Wii está perdiendo fuelle. Parece un movimiento de salvar los platos frente a un final anunciado. Si así fuera...
¿Cuál sería su siguiente paso?
¿Y el de su competencia?




Games
Tribune
Magazine
cree en el arte,
si quieres que publiquemos tus
fan arts envialos a:
contacto@gamestribune.com

¿Pero que c#~@?



ROBERTO GARCÍA
REDACTOR JEFE

La actualización 3.00 del firmware de Playstation 3 congela la imagen de algunas consolas PS3 durante los periodos de carga y video.

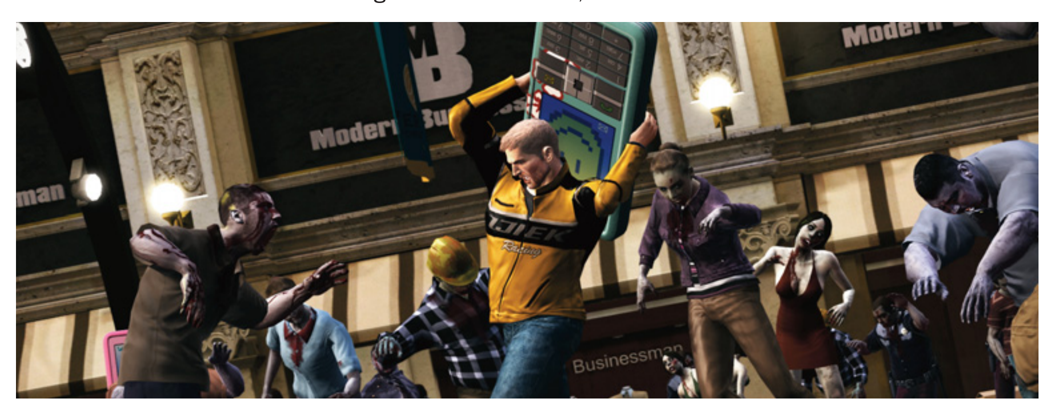
Es un pequeño porcentaje el que se está viendo afectado por este error, principalmente compuesto por PS3 retrocompatibles con PS2. Sony ya se ha pronunciado mediante un comunicado, en el cual pide perdón por las molestias e indica que intentarán solucionar el problema existente lo antes posible. Aún así, varias asociaciones de consumidores han decidido demandar a Sony por el problema ocasionado. Esta es la nueva generación, los problemas no solo son de hardware, ahora también tendremos que tener muy presentes las actualizaciones de software.

Los rumores no paran en Internet, parece que las compañías están comenzando a mover ficha de cara a preparar la nueva generación de consolas.

Varios rumores apuntan a una Wii con alta definición y un mando en la línea del actual pero mas compacto y preciso, una Nintendo DS similar en concepto a la actual pero mucho mas potente y una Xbox con procesador gráfico ATI. Además, el analista Michael Patcher, ha estimado que Microsoft será la primera compañía en lanzar su consola al mercado.

Capcom ha convocado un desfile popular de zombis en Londes con motivo de promocionar su jugo Resident Evil: The Darkside Chronicles.

La imaginación de los publicistas no tiene límite. Y es que si otros juegos arrasan antes de su lanzamiento con diferentes campañas virales, Capcom ha decidido dar una vuelta de tuerca mas a la publicidad y convocar un desfile de zombis popular en el que regalará a los zombis mejor disfrazados consolas Wii y juegos de Resident Evil. Por si esto no fuera suficiente, dos famosos dirigirán el evento con su pertinente disfraz de muerto viviente.




JERK
www.gamestribune.com

games Tribune Magazine

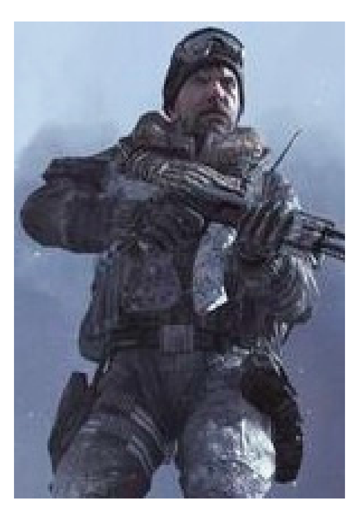


n nuestra web!

Call of Duty: Modern Warfare 2

Se acerca la guerra moderna más espectacular

Como cada año Activision lanzará próximamente una nueva entrega de su saga bélica, Call of Duty. Pero esta vez se trata de una muy especial, la secuela del considerado mejor FPS de lo que va de generación y el mejor de la saga.

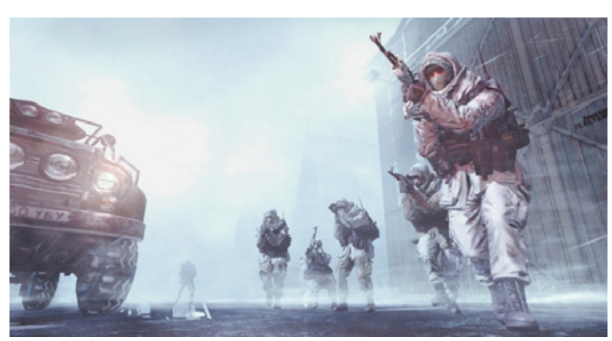


En menos de dos semanas llegará a las tiendas de todo el mundo el que es uno de los juegos más esperados y que será, posiblemente, el juego más vendido del año y firme candidato a "Game of the Year". Hablamos de Call of Duty: Modern Warfare 2, secuela directa del mejor título de la saga hasta la fecha.

La ambientación en la época actual y su foto realismo hizo que Call of Duty 4: Modern Warfare se convirtiera en uno de los mejoes FPS para consola y uno de los más jugados actualmente. Tras su indudable éxito Infinity Ward ha estado estos dos últimos años trabajando en su secuela, apostando más que nunca por la espectacularidad del combate y mejorando cada uno de sus apartados para brindar la mejor experiencia posible a los jugadores. Repasemos algunas de las características que más ha trabajado la desarrolladora.

Ambientado unos años después del final de la primera entrega, tomaremos el papel del Sargento Gary "Roach" Sanderson, que será guiado por el protagonista de la anterior entrega, el capitán "Soap" MacTavish, un ve-

Special Ops está destinado a todos aquellos que disfrutan del juego cooperativo. Los ju gadores revivirán las misiones más divertidas de la campaña.



terano soldado con sobrada experiencia en salvar el mundo. Nuestra misión será acabar con la nueva amenaza terrorista, Makarov, aliado de Zakhaev, enemigo de la primera entrega, que se aprovechará de la inestabilidad política en Rusia para hacerse con el control del arsenal nuclear. Para ello contaremos con la ayuda de otros grupos militares y visitaremos diversas partes del mundo como las favelas de Rio de Janeiro, la gélida Rusia y el desierto afgano. Estos mapas serán más amplios, lo que hará que el jugador tenga más opciones para avanzar y que se puedan dar más situaciones. La posibilidad de que se puedan dar más variedad de misiones viene, en parte, por la inclusión de vehículos (motos de nieve, entre otros) en el modo historia, como se vio en uno de los vídeos 'ingame' publicados en los últimos meses. Todavía no han sido desvelados todos los personajes, localizaciones y vehículos disponibles en el juego final, con el objetivo de que nos llevemos más de una sorpresa.

El apartado multijugador, uno de los pilares del juego, recibe un buen puñado de novedades con la intención de hacerlo más adictivo, pero también para mejorar la experiencia de juego. Una de las

El protagonista será el sargento "Roach" Anderson, pupilo de "Soap" MacTavish, que ha sido ascendido a capitán para esta nueva entrega. Es de esperar que controlemos a otro soldado en la campaña.

novedades más importantes es la inclusión de un modo cooperativo para dos jugadores llamado Special Ops, similar al modo Horda de Gears of War 2. Este modo incluye misiones de diverso tipo, desde la búsqueda de objetivos, pa-

Más rachas y nuevos ataques como incentivo para no parar de jugar al modo multijugador

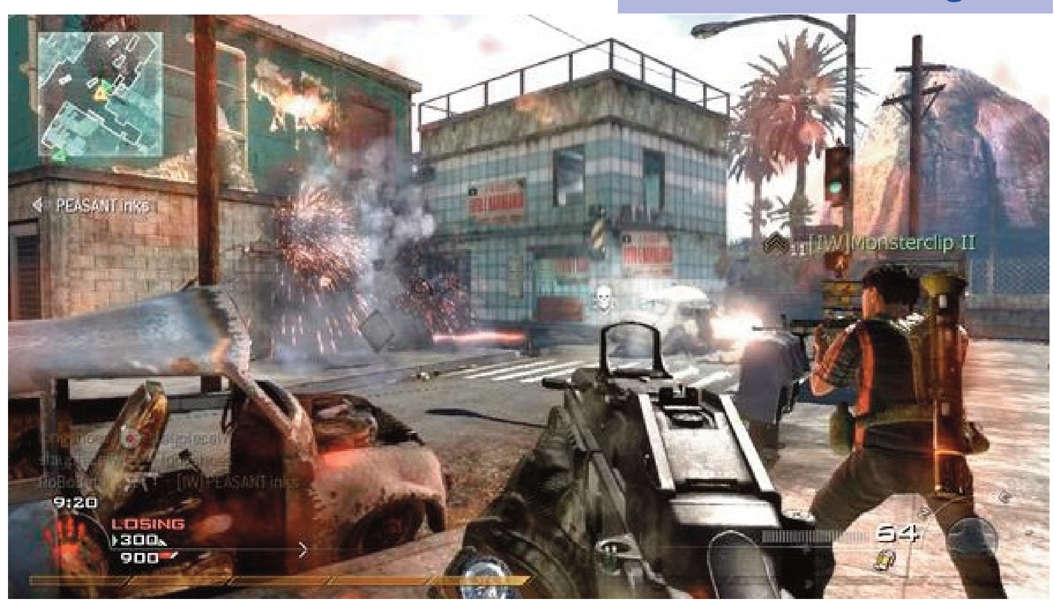
sando por la infiltración hasta eliminar diversas oleadas de enemigos. Este modo será paralelo al modo Campaña, que sólo permitirá el juego individual para "no destruir la experiencia de juego", como comentaron desde Infinity Ward.

Dentro de lo que es el multijugador online, las Perks (ventajas) han sufrido un cambio importante, ya que ahora tendrán varios niveles que se desbloquearan con la experiencia que ganemos. Las 'kill streaks' o rachas de muertes también han sufrido un substancial añadido. Ahora tendremos la posibilidad de elegir el ataque que nosotros queramos para cuando alcancemos una racha de muertes de 3, 4, 5, 6, 7, 9 u 11 bajas. Sólo se podrán elegir tres rachas de muertes de las disponibles y un ataque para cada uno. Entre estos ataques podemos escoger entre clásicos como el VAT, el ataque aéreo y el helicóptero o nuevas incorporaciones como el avión AC-130, naves no tripuladas UAV o el misil Predator. Estos ataques los asignaremos en el menú del juego y serán asociados a todas las clases. Habrá mapas en los que determinados ataques no tendrán mucho efecto, por lo que es conveniente elegir

El juego más esperado del año

Infinity Ward ha conseguido que Call of Duty: Modern Warfare 2 sea el juego más esperado del año, por encima de otros pesos pesados. Y lo ha conseguido gracias al éxito que sigue cosechando la primera parte al ser uno de los más jugados. Los tráilers que liberan cada cierto tiempo hacen que el 'hype¡ se dispare e inunden los foros de suposiciones a cerca de las novedades que incluirá. Para demostrar la expectación creada se pondrán a la venta tres ediciones diferentes y accesorios, destacando la 'Edición Prestigio', que incluye un busto y unas gafas de visión nocturna y está prácticamente agotada en todo el mundo pese a su precio, 149€.

El online del juego hará que sea jugado durante años, al menos hasta la salida de otra entrega.











Podremos usar escudos en el multijugador que servirán para refugiarnos del fuego enemigo, aunque sólo podremos ir armados con pistola.

bien estas bonificaciones antes de comenzar la partida para no desperdiciarlos. En cuando al demandando filtro por regiones, según palabras del propio Robert Bowling, ya viene incluido en el Matchmacking del juego, así como una nueva opción que alegrará a más de uno, la migración de servidor cuando el anfitrión de la partida haya perdido la conexión o abandone la partida. Esta función tardará unos 5 segundos en encontrar un nuevo 'host' y la partida continuará en el mismo lugar.

Call of Duty: Modern Warfare 2 aspira a ser el título más jugado en su faceta multijugador, por lo que Sony, Microsoft e Infinity Ward han trabajado durante el desarrollo del título para que su infraestructura online esté preparada para soportar una oleada de jugadores.

El juego de Infinity Ward crea cada vez más expectación con cada información que sale a la luz. Sólo quedan dos semanas para volver a salvar el mundo acompañados por "Soap" MacTavish.

Valoración:

Pese a ser una saga continuista la inclusión de ciertas novedades hacen que sea un título más atractivo que su predecesor para los seguidores de la saga y amantes de los juegos de acción en general. Tras el anuncio de diferentes versiones y accesorios para todas las plataformas está claro que Activision quiere convertilo en una máquina de hacer dinero, lo que ha hecho que se levante cierta polémica tras la decisión de subir el precio en Reino Unido. Pese a esto, el trabajo de los chicos de Infinity Ward se ha convertido en uno de los títulos que más expectación está creando. En el próximo número podréis leer un completo análisis de 'Modern Warfare 2'.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

Assassin's Creed II

Viajamos al Renacimiento italiano

Desmond regresa con Animus 2.0 para conocer a Ezio, un joven perteneciente a la nobleza italiana que se ve envuelto en un oscuro asunto: el asesinato de sus padres.



Assassin's Creed fue uno de los primeros títulos en explotar las bondades técnicas de las actuales consolas, lo que hizo que la jugabilidad quedase relegada a un segundo plano y fuese muy criticada por los usuarios debido a la escasa variedad de misiones que ofrecía. Nos puso en la piel de Altaïr, un asesino de la Edad Media cuya misión era acabar con diferentes líderes de diferentes ciudades. Altaïr es uno de los ascentros de Desmond Miles, un joven que utiliza una sofisticada máquina llamada Animus para viajar a través de su memoria. En esta ocasión el joven Desmond, después de huir del laboratorio, usará la Animus 2.0 para conocer más detalles de sus antepasados.

Ubisoft Montreal nos traslada a una de las épocas más importantes de la humanidad, el Renacimiento italiano. Esta vez controlaremos a Ezio Auditore de Firenze, hijo de una de las familias más importantes de Florencia, los Auditore. La historia comienza en 1476 con el asesinato de los miembros de la familia a manos de otras 'familias' de la ciudad sin que Ezio pueda hacer nada. La trama no se resol-



Las persecuciones por la ciudad son una de las novedades. Una misión como robar puede acabar con una persecución por las afueras de Florencia.

verá en un par de años, sino que llevará toda una vida, exactamente desde 1476 hasta 1503, por lo que recorreremos diferentes etapas de la vida de nuestro personaje. Pasaremos de una vida de lujo a tener que aprender a matar para sobrevivir en una ciudad corrupta y vengarse de los que un día fueron sus amigos.

El guión, pieza cable en el desarrollo del título, contará con diversos giros argumentales que no sólo serán protagonizados por Ezio, también estarán presentes Maquiavelo y el mismísimo Leonardo da Vinci, el hombre más importante de este período e íntimo amigo de la familia Auditore . Él ayudará a Ezio a que lleve a cabo su represalia. Para ello dotará a nuestro protagonista de nuevas armas, como las cuchillas ocultas dobles y un artilugio que le permitirá planear. Dicho artefacto esta basado en bocetos originales del propio Leonardo y le será de gran ayuda a Ezio para desplazarse rápidamente de un punto a otro.

Sin duda la jugabilidad es el apartado que está en el punto de mira de los jugadores. Tras ver las críticas recibidas acerca de lo repetitivo que resultaba realizar siempre el mismo tipo de misiones (espiar, robar y asesinar) Ubisoft ha tomado nota y promete que habrá 16 tipos diferentes de

La venganza de Ezio no será una tarea sencilla ni rápida. Comienza en 1476 y termina en 1503, por lo que recorreremos varias etapas de la vida de Ezio

misiones y un total de 200 submisiones, cifras que pueden variar. Desde la desarrolladora aseguran que habrá misiones "impresibles", argumentado que una simple misión de espionaje puede acabar con una persecución y un asesinato,

Ezio hará frente a 16 tipos de misiones y 200 submisiones. Ninguna tendrá un final previsible

asegurando así una mayor incertidumbre en el desarrollo de los objetivos. Siempre nos moveremos en un entorno abierto que permitirá que el avance de la historia y de las misiones no se haga excesivamente lineal.

El sistema de combate es otro de los elementos que más se está trabajando para esta segunda parte. El concepto básico del combate estará presente en la secuela de forma que se consiga unos efectos más realistas. Con cada movimiento del arma se producirá un efecto que hará que ésta quede incrustada en el cuerpo de la víctima o rebote contras otra armas. También se añade la posibilidad de arrebatar el arma a un enemigo –una lanza, por ejemplo- y usarlo en su contra. El armamento será más rico, compuesto por cuchillos, dagas, hachas, lanzas, pistolas de corto alcance... No sólo iremos equipados con grandes hachas y afiladas espadas, sino que contaremos con diversos objetos de distracción para huir del combate, como pueden ser los "botes de humo" En cuanto a los enemigos habrá tres modelos básicos: el bruto, es el más poderoso pero el menos inteligente; el explorador, registrará cada escondrijo para encontrar-

Hora de renovarse

Tras el gran éxito de ventas cosechado por la primera parte a Ubisoft le toca renovarse para que esta segunda entrega no tenga los mismos fallos: un desarrollo demasiado lineal y escasa variedad de misiones. La nueva ambientación, armas, enemigos y artilugios disponibles permiten vaticinar que, al menos, los combates tendrán más posibilidades y no se limitarán al simple contraataque. Sólo nos falta descubrir si la nueva aventura de Desmond y su antepasado Ezio puede ofrecernos una experiencia más rica e innovadora que la de Altaïr.

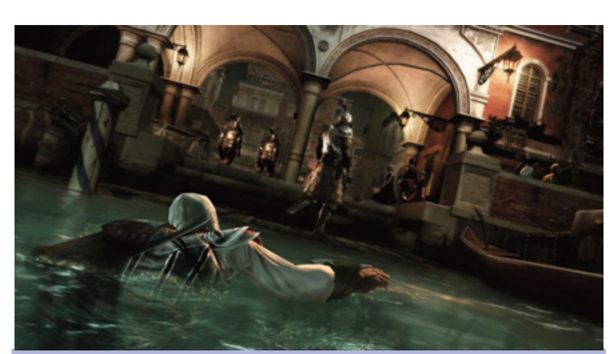
Los artilugios de Leonardo estarán presentes en toda la aventura, como este aeroplano.











El equipo de diseñadores tomó más de 10.000 fotografías para que los escenarios sean lo más realistas posibles.

nos y un tercero capaz de realizar "parkour" entre los edificios y de dificultarnos la huída por los tejados venecianos.

A diferencia de la primera entrega, en esta podremos comprar mejoras gracias al dinero presente en el juego. Podremos adquirir nuevas armaduras, armas y diversos ítems, como veneno, en diversas tiendas. Además, podremos construir viviendas en nuestro territorio con el fin de alquilarlas y obtener un dinero extra.

Assassin's Creed II hace uso del mismo motor gráfico que ya utilizó la primera entrega, pero con ciertos retoques en determinados apartados, como los modelados. El equipo de desarrollo de desplazó a Italia para documentarse y tomar cientos de fotografías de los edificios más representativos de las ciudades presentes en el juego, consiguiendo un resultado más que aceptable en la representación de éstos.

Habrá que esperar hasta el 20 de noviembre para probar estas novedades y ver si realmente es más variado.

Valoración:

Uno de los juegos más esperados del año y que más expectación está creando. Ubisoft no quiere repetir los mismos errores que cometieron con la aventura de Altaïr y por eso el 'feedback' de los usuarios ha tenido un papel importante en el desarrollo de Assassin's Creed II. Nuevos tipos de misiones y nuevas opciones de c ombate son los añadidos que promete Ubisoft Montreal para intentar que su secuela sea lo que prometieron con Assassin's Creed.

TEXTO: ISMAELO ORDÁS

James Cameron's Avatar

Impresiones del juego en 3D

Hemos oído hablar mucho del próximo film de James Cameron: Avatar, un film que lleva en mente del galardonado director 14 años, y al que se le ha dado ido dando forma hasta haber encontrado la tecnología digna.

Supongo que todos hemos oído ya hablar de la película a estas alturas, sin embargo el juego basado en el mismo mundo ha pasado totalmente desapercibido hasta ahora. A pocos meses de su lanzamiento, Ubi Soft desvela los ases guardados y nos bombardea de información cuya principal novedad es la de tratarse del primer juego con la posibilidad de jugarlo en 3D en las consolas actuales.

Sobre el tema del juego en 3D se lleva tiempo hablando por eso, y es obvio que si los nuevos televisores van a soportar dicha tec-



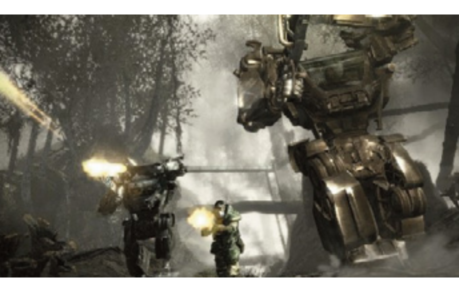
El título utiliza el motor ya visto en Far Cry 2 por lo que podemos esperar un apartado técnico notable

nología varias deben ser las compañías que estarán trabajando. Saltan a la cabeza muchas dudas: ¿será cómodo jugar en 3D?¿Mareará si jugamos mucho rato?¿Aporta realmente algo nuevo?.

En Games Tribune hemos tenido el placer de probar James Cameron's Avatar en una pantalla 3D, y os aseguro que es una experiencia sobre la que no se debería opinar hasta probarlo. De momento, os puedo responder a la primera y última preguntas. En 3D se juega igual de bien que en 2D, en cuanto a jugabilidad no existe mayor diferencia que la que quieran incluir los desarrolladores. Respondiendo a la segunda, el videojuego en 3D es probablemente el salto más grande que ha dado la industria desde el paso de los gráficos 2D a los polígonos. Os puede parecer que exagero, pero la experiencia es realmente impresionante, lejos del cine en 3D dado que la inmersión es mucho mayor. Simplemente impresionante. La pregunta de si marea o no, no podremos responderla hasta jugarlo más profundamente.

Y hablando del juego en concreto, se trata de un título desarrollado conjuntamente con el equipo cinematográfico, habiéndose incluido elementos del la película en el juego (como es de suponer), pero también a la inversa. La historia, basada en el mundo de Avatar, nos sumerge dentro del conflicto de la humanidad que, tras haber agotado todos los recursos de la tierra, busca colonizar el planeta Pandora aunque para ello sea necesario exterminar la raza autóctona. James Cameron's Avatar es un juego de acción en tercera persona. A simple vista, es imposible no encontrar similitudes con Lost Planet. Además de que la jugabilidad es muy similar, también encontraremos elementos de función similares como las áreas seguras.







Pese a que el juego en 3D suponga ya un argumento de compra, falta ver si la calidad del juego convence al comprador convencional

Valoración:

James Cameron's Avatar llegará a las tiendas estas navidades durante el mes de diciembre, y a falta de jugar al título completo, empieza a asomar la cabeza entre los más grandes. Un apartado técnico bueno, excelente al jugarlo en 3D, junto a un prometedor argumento y una jugabilidad bastante trillada pero que funciona.

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO





Red Steel 2

Entre Katanas y revólveres

En Games Tribune hemos tenido el privilegio de probar la prometedora segunda entrega de Red Steel. Tras una primera entrega decepcionante para muchos, Ubi Soft reinventa el juego intentando ofrecernos lo que debería haber sido la primera entrega en cuanto a jugabilidad se refiere.

Red Steel fue sin duda uno de los títulos más esperados del lanzamiento de Wii pero una vez en nuestras manos nos encontrarnos con un juego muy por debajo de las expectativas, especialmente por su control muy lejos de lo prometido. Tanto fue el fiasco de la primera entrega, que cuando se anunció el retorno de la franquicia muchos se echaron las manos a la cabeza.

Sin embargo, en Ubi Soft parecen haber escarmentado y creyeron que lo conveniente sería reinventar el juego: mantener la idea de la primera entrega que creó dichas expectativas, combinar un shooter con la lucha con espadas, pero cambiando de estilo gráfico y de ambientación de forma radical. Con la ayuda de Wii motion plus nos han prometido que Red Steel 2 sería todo aquello que no pudo ser su primera entrega, y en Games Tribune hemos podido comprobar que así es.

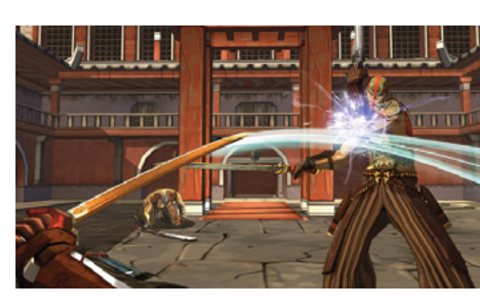
Pese a que no hemos podido probarlo en las mejores condiciones dado que la consola no funcionaba excesivamente bien, se trataba de una versión inacabada y existía un pequeño pero molesto retraso en los controles (achacable a la consola), el juego nos ha sorprendido de forma grata. Nada más empezar esta demo-tutorial, nos ha sorprendido la ambientación y nivel técnico, que pese ya haberla visto anteriormente, sorprende al tratarse de una Wii. Técnicamente es de lo mejor que hemos visto hasta ahora, con un cell-shading que hace que nos encontremos ante una combinación de dibujo anime, lejano oeste y tokyo futurista sublime. Pero es algo que ya conocéis la mayoría.

Vamos a lo que interesa. Al iniciar la demo sólo disponemos de una pistola, pero pronto podremos conseguir nuestra reluciente katana. El control de la espada responde a las mil maravillas pudiendo realizar cortes en cualquier dirección, y según nos han prometido, en la versión final también realizar estocadas. El juego responde, esta vez sí, igual que en los vídeos. Sin embargo, seguimos sin poder repeler golpes de forma realista, y se limitará a pulsar el botón A. En general nos ha encantado, los combates son muy dinámicos y divertidos. Pero para poder disfrutar de Red Steel 2 tendremos que realizar un gasto adicional, dado que el uso de Wii Motion Plus es obligado para poder disfrutarlo. Un capón a Nintendo por vendernos humo con su control y más tarde obligarnos a comprar un nuevo periférico.

El control es sobresaliente, dejando atrás el mal sabor de boca que nos dejó a todos la primera entrega







Valoración:

Tendremos que esperar hasta navidades para poder disfrutar y ver si todo el juego está a la altura de lo que hemos podido probar. Parece que esta vez sí que nos encontraremos con lo prometido. En GTM estamos ansiosos por probar la versión final.

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

LEFT 4 DEAD 2

Más y mejores zomb...digo...¡Infectados!

Sin estar exento de polémica y quejas por tener lugar demasiado poco tiempo después de la (excelente) primera parte, Left 4 Dead 2 está esperándonos impaciente para ofrecernos más acción frenética a base de podridos.

Como algunos recordaréis, poco después del anuncio de Left 4 Dead 2 se empezó a gestar un grupo de boicot hacia el juego debido al poco espacio de tiempo comprendido entre la primera parte y la fecha de salida de la secuela.

Una secuela temprana implicaría una pérdida importante de soporte por parte de Valve para el juego, y debido a los pocos cambios en la mecánica y el aspecto gráfico que tendría la segunda parte, muchos fans se sentían ofendidos por lo que calificaban algo así como una sucia manera



Las criaturas estarán más coordinadas, actuarán en grupo, lo que mejorará la IA considerablemente.

de volverles a hacer pasar por caja. Pero nada más lejos de la realidad: Left 4 Dead promete sorpresas, muchas sorpresas.
Por ejemplo, a nivel de jugabilidad: se han modificado los comportamientos de la horda de infectados para que por muy coordinado que esté el grupo, puedan sufrir situaciones de riesgo y sorpresa. Contaremos con nuevas criaturas como el Charger, que como su nombre indica, cargará hacia nosotros e incluso nos empujará hacia sus compañeros no-muertos, o el Jockey, que se subirá a nosotros y nos llevará hacia los infectados con el peligro que eso conlleva. Otro hueso duro de roer serán los Mudmen (literalmente, hombres de fango), que nos harán mirar hacia nuestros pies para acabar con ellos, lo que nos hará distraernos y perder la noción de lo que está pasando enfrente de nosotros.
Aunque haya nuevas criaturas dispuestas a amargarnos la partida en general la Inteligencia Artificial del conjunto mejorará mucho, haciendo que las criaturas piensen en conjunto en vez de actuar individualmente para elevar la dificultad de forma natural.

Esta vez, los protagonistas (a saber: Rochelle, Coach, Ellis y Nick) tendrán su propia historia, y desde Valve parece ser que prometen contarla lo mejor y máximo posible siempre que ello no intervenga de forma negativa en el desarrollo de la acción.
Además, se está estimulando el uso de las armas cuerpo a cuerpo con nuevas inclusiones a modo de armas improvisadas: sartenes, guitarras eléctricas y un largo abanico de cacharros que podremos usar para defendernos al más puro estilo Dead Rising.
Por último, disfrutaremos de un nuevo modo de juego al más puro estilo “objetivos”, llamado “Scavenge” (sin nombre aun en Español), consistente en encontrar unas latas de combustible por el escenario y llevarlas a cierto punto antes de que se acabe el tiempo.



Se estimulará el uso de armas corrientes e improvisadas. Decid adiós a las armas de fuego, y hola a las sartenes.





Valoración:

Pese a que hay que admitir que ha pasado nada y menos desde la salida de la primera parte, las novedades parecen ser las justas y necesarias para justificar la salida al mercado de una secuela.
Tenemos nuevos personajes, un nuevo pedacito de historia, nuevos modos de juego, armas nuevas, y todas esas cosas que hacen que una secuela sea una secuela.
Habrá que esperar a Noviembre para juzgar en condiciones.

TEXTO: SERGIO ARAGÓN



DJ Hero

Conviertete en el heroe de la pista

No solo los más rockeros tienen derecho a disfrutar de su música en sus consolas y Activision viene dispuesta a hacer justicia, con DJ Hero pretende llevar el género musical a los fans de la música disco, tecno y hip-hop.



Pocos analistas y expertos fueron capaces de predecir en su momento el éxito que lograrían Guitar Hero y los juegos musicales en general. Activision y Red Octane no están dispuestas a perder una gran oportunidad y van a tratar de llevar el género a un público más amplio, no solo de guitarreros y rockeros va a vivir la franquicia y con DJ Hero y Band Hero pretenden enganchar a los juegos musicales a un mayor número de jugadores. DJ Hero estará el 30 de octubre en tiendas y seguro que en las casas de muchos enamorados de la música disco y hip hop, que es a quien va dirigido principalmente el título.

El objetivo de DJ Hero es parecido al del resto de juegos de la saga, pulsar (sobre el accesorio de mesa de mezclas) las notas que se muestran en pantalla que forman dos canciones de diferentes estilos que estamos mezclando. Los temas incluidos (más de 100) abarcan gran cantidad de estilos y décadas de tal forma que cualquiera pueda encontrar su canción en el juego. Han sido previamente mezclados por algunos de los DJ más afamados como Grandmaster Flash, DJ Z-Trip,









DJ Hero permite la conexión de un micro USB e incluso de una guitarra compatible para incluir efectos en el tema mezclado

Jazzy Jeff... y un equipo de 16 especialistas en los estudios de Freestyle Studios en Londres, 93 de los temas son mezclas que se han realizado en exclusiva para el juego.

Sobre el plato de la mesa de mezclas, que permite el giro en ambos sentidos, están dispuestos los tres botones principales y los accesorios de crossfade, freestyle para efectos sónoros y el botón de euforia (para activar lo que en GH era la energía estrella). El accesorio es un total acierto y la base del seguro éxito de DJ Hero ya que permite una actuación muy parecida a la de una mesa de mezclas real, con la posibilidad de hacer scratching y otros efectos sobre la misma.

A nivel gráfico DJ Hero muestra un nivel similar a los últimos Guitar Hero aunque con una ambientación totalmente diferente. Los conciertos en pequeños y grandes locales se sustituye por otros escenarios que van desde pequeños antros a grandes discotecas, pasando por carpas o fiestas de todo tipo, todos ellos con multitud de gente bailando.

Valoración:

DJ Hero sorprende incluso a uno que no se reconoce admirador de este tipo de músicas, las posibilidades que ofrece son mayores que las de los títulos aparecidos hasta la fecha y trae un soplo de aire fresco a un género que se estaba saturando e incluso bloqueando demasiado deprisa. A la espera de que la edición definitva del juego confirme las betas y videos mostrados hasta ahora, no hay duda de que será un título must have para todo aquel que guste de mezclar música e incluso puede que anime a muchos a introducirse en este mundo.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN



Need for Speed Nitro

Conducción arcade para Wii y DS

Tras el notable Need for Speed Shift, Electronic Arts lleva ahora su saga de conducción más longeva a las consolas de Nintendo. Lo hace con un enfoque totalmente diferente al de su último juego.

Parece ser que las compañías desarrolladoras comienzan a darsecuenta de las diferencias de hardware de las consolas de Nintendo respecto al resto y que es preferible un buen juego creado para ellas que un mal port de los juegos de las consolas de Sony o Microsoft. Tanto la Wii como la DS están mostrando sus limitaciones cuando se trata de mostrar gráficos hiperrealistas y empresas como EA ya decidieron, por ejemplo en Grand Slam Tennis, optar por otro tipo de representación más cerca del cartoon en los juegos para la Wii o DS. Por otro lado, con Need for Speed Shift, la misma Electronic Arts ha reconducido su saga de conducción hacia la simulación dejando atrás la linea arcade de los últimos juegos de la saga pero parece haberse dado cuenta de que el perfil de jugador de las consolas de la gran N es diferente.

Con estas dos reflexiones como punto de partida, EA decidió que Wii y DS no tendrían edición del Shift y a cambio recibirían Need for Speed Nitro, un arcade de conducción muy particular en el que la diversión y la velocidad priman sobre otros aspectos. Electronics Arts han buscado un juego en el que no haya que preocuparse de complicados ajustes y reglajes y solo haya que ponerse al volante del juego y disfrutar de la velocidad a los 60 fps que aseguran mueve el juego en todo momento en la consola de sobremesa. El control se ha adaptado a las distintas características de las dos consolas y en el caso de la Wii podemos seleccionar hasta tres modos diferentes de conducir nuestro vehículo.

Los vehículos son reales, el juego cuenta con un buen número de licencias, pero no así su









Need for Speed Nitro es el polo opuesto a Shift, conducción arcade donde priman la diversión y la velocidad sobre el resto de aspectos

respuesta y capacidades que se han exagerado siguiendo la filosofía general del juego. Cada vehículo tendrá una imagen particular que irá impregnando por los elementos de los circuitos según vaya en cabeza. Los circuitos no son reales, se han creado totalmente a medida para incrementar la espectacularidad del juegos con grandes saltos, cerradisimas curvas y cambios bruscos de calzada.

Se ha seleccionado una banda sonora que acompañará a todo tipo de jugadores, rock, hip-hop y música electrónica comparten tracklist para que cada uno seleccione la que más le guste.

Tras su desaparición en algunos de los últimos títulos de la saga, un clásico vuelve a Need for Speed: las persecuciones policiales, la que fue una de las señas de identidad de la franquicia vuelve para regocijo de los más antiguos y deleite de los más nuevos, que podrán disfrutar de un juego de velocidad pura, sin ajustes, sin esperas, solo el coche y la carretera ... y saltos, explosiones, policia persiguiendote y mucho más.

Valoración:

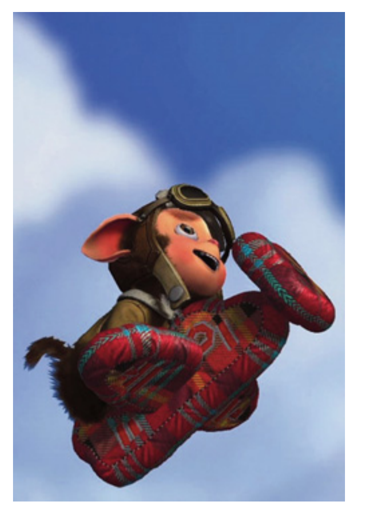
El enfoque es totalmente diferente al de Shift y aunque desde EA se asegura que es un juego para todo tipo de jugadores, los que buscan simulación a la hora de jugar a un título de conducción tienen opciones mejores. Por otro lado la referencia en juegos de conducción en las consolas de Nintendo sigue siendo Mario Kart, con lo que si este Nitro cumple lo prometido puede convertirse en una buena opción. La linea actual de EA da confianza en que pueda ser así y que Need for Speed Nitro se convierta en el rival a batir por próximos lanzamientos.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

EyePet

La nueva mascota virtual de Sony

Una mascota que puedas personalizar, cuidar, jugar con ella o alimentar pero que no tengas que sacar de paseo los días lluviosos o se ponga a ladrar por la noche, la verdad es que suena bien.



No son pocos los intentos de crear mascotas virtuales que ha habido en los últimos años, la tecnología robótica por un lado y de los videojuegos por otro han llevado a distintas empresas a intentar llevar a las casas distintos juguetes electrónicos (los extraños Furby, el perro AIBO de Sony o el dinosaurio Pleo) o videojuegos (encabezados por los Nintendogs de DS y su colección de clónicos) que simulen del modo más realista posible la experiencia de convivir con una mascota sin los inconvenientes de tener una real. Ahora le ha llegado el turno a Sony y la PS3 que con el uso de la PlaystationEye y la “Realidad Aumentada” pretenden llenar las casa de unas curiosas criaturas que, aunque tienen en los más pequeños su público objetivo, tratarán de lograr que toda la familia se ponga frente a la cámara a jugar con la nueva mascota.

La clave del título es la interactividad que ofrecerá al mostrarnos en la pantalla junto con el EyePet que responderá a nuestras acciones y deseos, tendrá sus propios deseos, necesidades y estados de animo e incluso su









Gracias al buen uso de la cámara y la "tarjeta mágica" la interacción con el EyePet está muy por encima de lo que habiamos visto hasta ahora

propia personalidad. Podremos personalizar totalmente a nuestro EyePet, desde el color y tipo de pelo hasta la ropa que vestirá y podremos jugar con él en un gran número de pruebas usando los juguetes y objetos que iremos consiguiendo al superar otras. Será posible incluso dibujar determinados objetos (coches, aviones, marionetas, ...) que la PlaystationEye recogerá convirtiendo nuestro dibujo en un objeto 3D con el que nuestro EyePet podrá interactuar.

No todo va a ser jugar con nuestro EyePet y también deberemos cuidarlo, alimentarlo y educarlo. Todo se realiza con la ayuda de una "tarjeta mágica" que el sistema detecta y convierte en el utensilio, juguete u objeto que necesitemos para la actividad que estemos realizando en ese momento.

La cantidad de juguetes, objetos y trajes para personalizar a nuestro EyePet será, ya desde el lanzamiento del título, bastante elevada y se ofrecerán nuevos objetos como contenido descargable desde la Playstation Store.

Valoración:

Se agradece un título que aunque vaya enfocado a los más pequeños de la casa esté cuidado al detalle y haga uso de la tecnología existente en el mercado. Éste aspecto hará que incluso los mayores jueguen con el EyePet solo para poder comprobar las capacidades tecnológicas del producto (solo por eso ;-)). El producto se presenta como una de las apuestas fuertes de Sony de cara a la campaña navideña y, si consigue salvar la barrera de que las consolas de los niños son otras, seguro que logra que un buen número de hogares disfruten de una nueva mascota antes de 2010.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

InviZimals

Realidad Aumentada para la PSP



Los InviZimals conviven con nosotros pero hasta ahora han sido invisibles, con PSP y la Go!Cam ahora puedes capturarlos y entrenarlos para que luchen contra los InviZimals de tus amigos.

Los chicos del estudio barcelonés de Novarama sorprendieron a la prensa en el pasado E3 con su InviZimals, este juego exclusivo para PSP recibió en la feria bastantes premios entre los que destacan los Premios Especiales de IGN a la Innovación y la Excelencia Tecnológica y algunos otros como mejor juego de PSP.

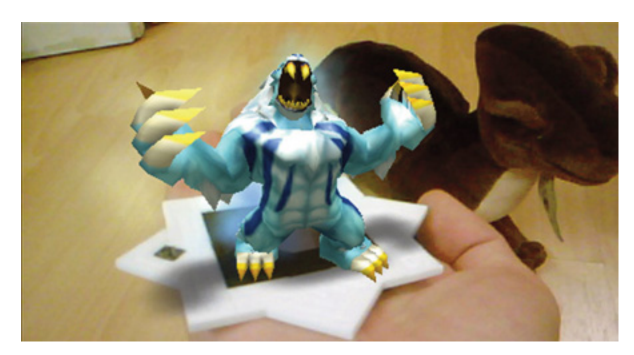
Se trata de un juego en la linea de reclutar bichos (InviZimals en este caso) y entrenarlos para que luchen contra los de otros entrenadores. Una fórmula vista y casi trillada pero que en esta ocasión se ha acompañado de una historia y el uso de la tecnología de Realidad Aumentada.

Un científico ha descubierto la existencia de unas criaturas que conviven con nosotros pero son invisibles para el ojo humano, ha desarrollado una tecnología que permite su localización (PSP equipada con la Go!Cam) y mediante una trampa que incluye el juego y la realización de determinadas acciones (diferentes para cada InviZimal) podremos capturarlos y pasarlos a nuestra colección, una vez allí los deberemos entrenar y luchar entre ellos para que se fortalezcan de cara a las luchas y torneos que nos enfrenten a otros cazadores/entrenadores de InviZimals.

Tanto la captura de las criaturas como las luchas se desarrollan en el entorno del jugador, en su casa, su parque, su barrio y es ahí donde debemos buscar los 123 InviZimals diferentes que existen, cada uno tiene unas costumbres diferentes por lo que no será sencillo encontrar a todos, algunos son diurnos y otros de hábitos nocturnos, a unos les gusta la luz y a otros la penumbra, otros solo aparecerán si enfocamos la cámara de la PSP a un determi-









Hay InviZimals en tu salón, tu cuarto de baño e incluso bajo la mesa de tu cocina. Solo tienes que encontrarlos y capturarlos.

nado color, ... una vez localizados hay que situar cuidadosamente la trampa y esperar a que caiga, una vez ha caído luchará por liberarse y es ahí donde deberemos demostrar nuestra destreza para capturarlo definitivamente.

Las luchas de InviZimals se desarrollan en 3D con el fondo de la imagen que esté tomando la cámara perfectamente adaptado al ángulo de la PSP en ese momento, lo cual da una sensación muy “realista” de que los InviZimals están peleando sobre nuestra mesa o el suelo de nuestro salón.

La selección y sobre todo la perfecta implementación de la tecnología de la Realidad Aumentada da a este InviZimals un plus en un genero que, aunque con muchos seguidores y buenas ventas, parecía haberse estancado. Novarama ha encontrado el empujón que le faltaba. A partir de noviembre será habitual encontrar entrenadores de InviZimals por las calles y parques de nuestros pueblos y ciudades buscando y capturando las criaturas que les faltan.

Valoración:

Una buena idea con un buen trabajo de desarrollo pueden hacer que un género estancado reviva o incluso sea el embrión de un nuevo modo de juego, es lo que han hecho los chicos de Novarama, han tomado un tipo de juego y lo han actualizado mediante el uso de una tecnología que llevaba unos meses en boca de todos pero no terminaba de romper, hasta convertirlo en algo totalmente diferente y que no dudamos tendrá el éxito que merece el buen trabajo del estudio español.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES

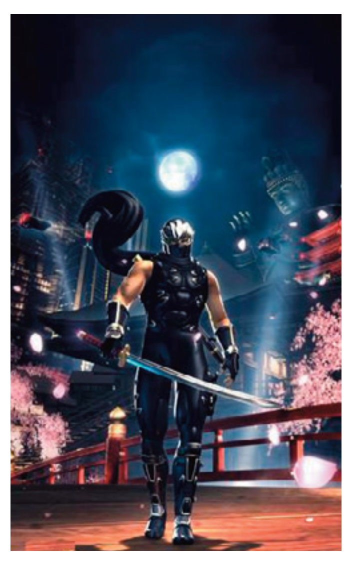

NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

desarrolla: team ninja · **distribuidor:** koei-tecmo · **género:** accion · **texto:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+18

NINJA GAIDEN 2 SIGMA

Acción baja en calorias.

Ninja Gaiden 2 Sigma llega con varias mejoras a Playstation 3 respecto a la versión de Xbox 360, sin embargo, Tomonobu Itagaki ya no dirige el proyecto y eso se refleja en el resultado.



Con un año y cuatro meses de retraso llega la revisión de uno de los mejores juegos del catalogo de Xbox 360 a Playstation 3. Dice el refrán que mas vale tarde que nunca, y toda la razón tiene en este caso, pues las características que hicieron grande a Ninja Gaiden II en su momento continúan presentes en este Ninja Gaiden 2 Sigma, bueno ... casi todas.

La historia principal continuará siendo la misma que en Ninja Gaiden II. El clan de la Araña Negra intentará despertar al Archidemonio, el demonio mas poderoso del inframundo, y para conseguirlo han puesto en escena a los cuatro demonios mayores, los cuales están sembrando el caos en diferentes ciudades futuristas basadas en ciudades reales como Nueva York o San Francisco. Ryu Hayabusa será el protagonista principal de la aventura y contará con la ayuda de Rachel en la lucha contra los demonios.

El apartado gráfico en Ninja Gaiden 2 Sigma continua siendo espectacular.





Gráficamente el juego presenta un nivel realmente altísimo. Los gráficos continúan en la línea de lo mostrado en Xbox 360 pero se han optimizado aún más las texturas, especialmente en la resolución más alta, 1080p. Los jefes de final de fase lucen tan bien como siempre y continúan siendo enormes. Los efectos gráficos son continuos y la velocidad a la que se mueven los personajes en pantalla es elevadísima.

La cámara continua teniendo algunos defecto al igual que en el original pero aún fallando en algunas ocasiones, no supone un perjuicio demasiado grave puesto que no nos hará perder demasiada vida, mucho menos la partida. Por si fuera poco, podremos ajustarla manualmente en todo momento durante la partida.

El apartado sonoro también está muy cuidado, pero pasará desapercibido ante los interminables momentos de acción que presenta el juego. Los efectos sonoros cumplen a la perfección con el tipo de juego. El juego está traducido al castellano aunque no doblado, estando las voces en Inglés.

Jugablemente Ninja Gaiden 2 Sigma es una delicia. Manteniendo las bases del original nos presentará a un Ryu Hayabusa con muchísimas posibilidades tanto en el combate cuerpo a cuerpo, como en el combate a distancia.. Además estarán a nuestra disposición la misma cantidad de armas que en Ninja Gaiden II, una decena de armas realmente diferenciadas entre si que harán que nos lleve mucho tiempo dominarlas a todas y que aportarán gran cantidad de variantes jugables al juego. Por otro lado, la dificultad del juego se ha visto ligeramente reducida con



Como se puede comprobar en la imagen superior, la versión de Xbox 360 (izquierda) tiene un mayor contenido de gore que la versión de Playstation 3 (derecha)









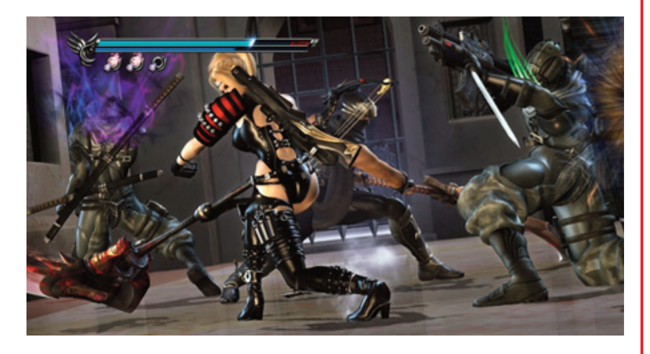
respecto a la versión de Xbox 360, quedando lejos de la extremada dificultad que mostraba el primer Ninja Gaiden Sigma. Esto no se puede considerar como una connotación positiva ni negativa puesto que si bien es cierto que conseguirán llegar a muchos jugadores nuevos con esta bajada de dificultad, también muchos de los jugadores mas experimentados no encontrarán en Ninja Gaiden 2 Sigma el desafío que suponían anteriores entregas de la saga.

Será posible también controlar a Ayane, Rachel y Momiji durante 3 misiones, las cuales se hacen ciertamente cortas pero nos sirven para comprobar que estos 3 personajes podrían haber tenido un mayor protagonismo en el juego, especialmente Ayane que presenta un estilo jugable muy rápido y francamente estimulante.

También se ha añadido un modo online cooperativo que no termina de convencernos puesto que denota en todo momento que el juego está diseñado para ser disfrutado en solitario.

La duración del juego es muy alta, siendo uno de los juegos de acción de estilo Hack& Slas que mas tiempo tardaremos en completar. La historia presenta un total de 30 misiones diferentes que tardaremos cerca de 16 horas en completar. Aún así siempre podremos repetir las diferentes misiones en busca de mejores puntuaciones, las cuales podremos subir a PSNetwork.

Las comparaciones siempre son odiosas, pero por las propias características de esta versión de Ninja Gaiden 2 Sigma, seria un sacrilegio no compararla con la versión de Ninja Gaiden II aparecida en Xbox 360, sobre todo por que en la primera estaba impli-



cado el genial Tomonobu Itagaki en la segunda no.
Lo primero que nos llamará la atención de esta versión de PS3 respecto a la de Xbox 360 es la practica desaparición de sangre en los combates, algo que hacia de la versión de 360 un homenaje al gore y que en esta versión de PS3 se ha sustituido por un extraño efecto de luz morado.
Otra de las diferencias que me ha llamado la atención, es el cambio que se ha producido en la portada del juego, pasando de un cementerio de espadas con un Ryu Hayabusa solitario en Xbox 360 a un plano cercano del rostro de Ryu.
Por otro lado, los añadidos de esta versión de PS3 no han resultado todo lo satisfactorios que se esperaban, siendo las pantallas protagonizadas por personajes femeninos las principales novedades, pero quedándose en nada por su duración.
Por otro lado, el modo cooperativo no termina de convencer.

Será decisión de cada uno elegir la versión que prefiera en caso de tener Xbox 360 y PS3, una presenta todo el encanto de Itagaki y la otra llega con varios extras que están bastante bien. Es un empate técnico, la decisión es vuestra.

Completar las 30 misiones que presenta el juego nos llevará cerca de 16 horas.



Conclusiones:

Ninja Gaiden 2 Sigma es uno de los juegos de acción de mas calidad del catalogo de Playstation 3. Si Sigma ya era una delicia jugable, esta segunda no se queda atrás.

Alternativas:

Devil May Cry 4 es la alternativa mas directa al juego que nos ocupa aunque ligeramente inferior tanto técnica como jugablemente. Otra opción algo diferente es Heavenly Sword.

Positivo:

- *Una delicia jugable.*
- *Un producto francamente bien acabado*

Negativo:

- *Argumento cogido con alfileres*
- *Pequeños fallos en la cámara*

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	93
sonido	87
jugabilidad	98
duración	94
total	**93**

Una segunda opinión:

Uno de los mejores juegos de Xbox 360 llega a Playstation 3 con muchas mejores interesantes que hacen de él una compra imprescindible. Si te gustan los juegos de acción y dispones de una PS3 no deberías dejarlo pasar.

Gonzalo Mauleón

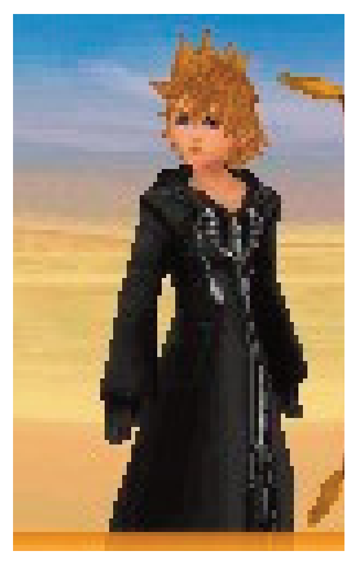


desarrolla: h.a.n.d. · **distribuidor:** koch media · **género:** action rpg · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:**+12

Kingdom Hearts 358/2 Days

De vuelta al Reino de Corazones

3 años después de la excepcional segunda entrega de la saga, Square ha decidido dar continuidad a una de sus franquicias mas fuertes. h.a.n.d. es el estudio encargado de esta pequeña gran maravilla



Kingdom Hearts se ha convertido por derecho propio en una IP con un peso tremendamente importante dentro de la industria del videojuego. Lejos queda ya aquel verano del 2000 donde el mundo asistió atónito a una fusión donde la esperanza fue lo primero que se perdió. Mezclar en un mismo título a los infantiles personajes de Disney con los superadolescentes atormentados del universo Final Fantasy era una apuesta que cualquiera con dos dedos de frente hubiera apostado por su fracaso más absoluto. Y paradojas de la vida, no fue así. Kingdom Hearts resultó un éxito tanto de crítica como de público en el incipiente género del action-rpg. Más tarde llegó su secuela, con un breve paso en GBA con la aventura Chains of Memories. Soberbios.

358/2 Days no reinventa. Sabe cuales son los puntos fuer-

Para nuestra sorpresa, los mundos que visitaremos son los mismos que los de la primera entrega para PS2. Un despliegue técnico brutal.

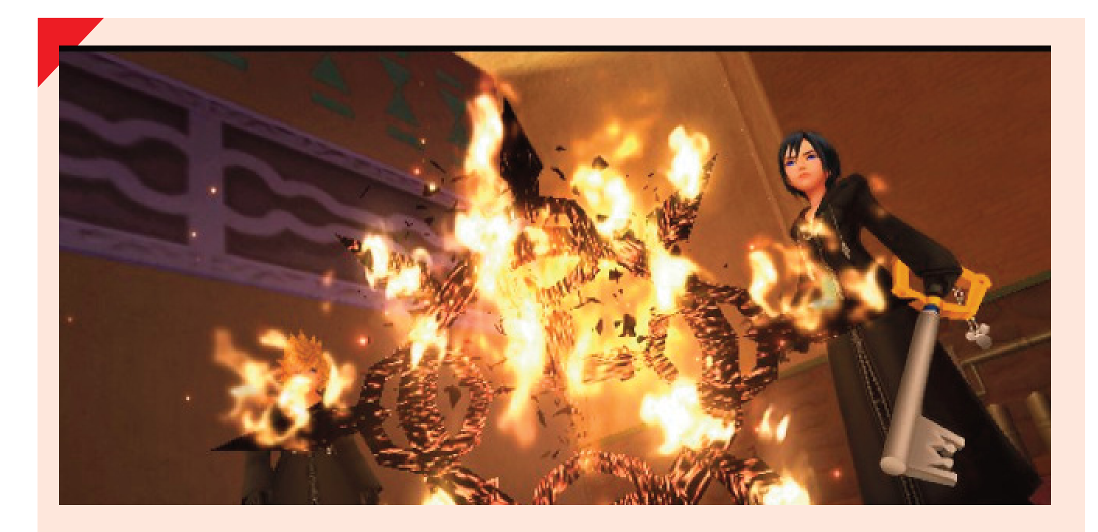




tes de la franquicia y se limita a seguirlos a rajatabla. Narrativa ligera pero bien llevada, un sistema de combate accesible desde el primer momento, varios mundos que explorar y una evolución de los personajes simple, pero efectista. Así ha sido desde siempre, y no va a ser menos en esta ocasión.

El título se sitúa cronológicamente entre el primer y segundo capítulo numerado. Aúnque hay que puntualizar: su origen es simultáneo al final de la primera aventura de Sora. Cuando éste se convierte en un Sincorazón, Roxas toma forma como incorpóreo. Éste va a ser el punto de partida de esta entrega.

Esta vez la historia deja de lado completamente a Sora para centrarse en su antítesis corporal y mostrarnos el lado de la historia desde el punto de vista de la Organización XIII. Una aventura donde recorreremos casi todos los mundos que vimos en la primera entrega. Un despliegue técnico descomunal si tenemos en cuenta la enorme diferencia existente entre PS2 y DS. Y que increiblemente la portátil de Nintendo se muestra a la altura siendo capaz de mover el que posiblemente sea el motor gráfico más potente que ha soportado en sus ya 4 años de existencia. Si las secuencias cinemáticas son para



Las cinemáticas del juego son realmente impresionantes. Pero donde el juego se pone realmente bruto es a la hora de mover el engine tridimensional del mismo. 358/2 Days exprime la DS y la lleva más allá que cualquier otro título.



quitarse el sombrero, ni mucho menos desmerecen todos los modelados y texturizados que es capaz de soportar el engine. Soberbio.

Sin embargo este despliegue técnico tiene un pero dada la enorme limitación de los cartuchos de DS, y este ha sido el sonido. No está a la altura acorde del juego, presentando unos midis un tanto mediocres, así como unos efectos de sonido un poco "postizos".

Por otro lado, 358/2 Days hereda directamente el sistema de combate de sus hermanos mayores. Quien haya jugado a alguna de las entregas anteriores verá que si bien este sistema está simplificado al máximo al usar únicamente tres botones, se basta y se sobra para hacer de cada batalla un divertido mini-reto mientras encadenamos sin cesar combo tras combo utilizando un único botón.

Pero donde se diferencia de sus orígenes es en el modo de presentar la historia. Ya no acudiremos a un mundo donde resolver un conflicto que en él acontece. Ésta vez el juego se presenta bajo un abánico de misiones. Misiones que mezclarán plataformas, combate o sigilo. Sencillas, directas y accesibles, que casan de manera perfecta con el concepto que debe tener un juego para una portátil. Además esta variante permite que no sea una única vez las veces que visitemos los diversos mundos y que el concepto de pantallas desaparezca a favor de un conjunto muy sólido y compensado.

Y como todo ActionRPG que se precie, debe contar con un sistema de evolución de personaje que satisfaga a los más eruditos en el tema. Es grácias a esta innovación donde la serie da un



paso al frente dejando atrás las anticuadas subidas de atributos automáticas que potenciábamos con algún que otro atributo. Esta vez h.a.n.d. ha incluido un sistema de paneles totalmente reversible y mucho mas profundo de lo que aparentemente podría parecer. En el iremos colocando y combinando tanto las magias, como los objetos o nuestros valores de jugador, que combinados de la manera adecuada, converitirán a Roxas en una verdadera máquina de matar. Dedicad el tiempo necesario a este apartado, porque en él se encuentra la llave para que vuestro paso por 358/2 Days sea lo mas satisfactorio posible.

Pero llegados a este punto, es necesario buscar sus puntos flacos, y estos radican basicamente en dos pilares: la historia y su dificultad.

Cierto es que la historia de todo Kingdom Hearts que se precie nunca se ha prodigado en argumentos muy enrevesados. Sin embargo la intromisión de los incorpóreos y la Organización XIII en el segundo capítulo han obligado a casar casi con calzador esta entrega con el fín de intentar poner un poco de orden. El resultado se consigue a medias, ya que sigue habiendo demasiados frentes abiertos y demasiados círculos que es necesario ir cerrando ya. En caso contrario, corre el serio peligro de entrar en ciertos bucles sinsentido y en sufrir varias paradojas que dificilmente encuentren solución.

Por otro lado encontramos un nivel de dificultad bastante bajo una vez se consigue dominar el panel evolutivo. No hubiera estado de más colocar alguna que otra traba, dado que llegará un momento en el que el personaje se bastará únicamente de ataques físicos para salir airoso del combate

Aún con todo, no será raro si llegamos a las 15 horas en el modo principal. Y después... queda el modo online en local. Aúnque añadido, el modo online permite afrontar en modo cooperativo y entre cuatro amigos una serie de misiones. Un grandísimo plus que además es realmente entretenido y adictivo.

Conclusiones:

Un indispensable. De esta manera se presenta la primera aventura de Kingdom Hearts para DS. Jugabilidad y calidad técnica para parar un tren, hacen de 358/2 Days un título de muchísmos kilates.

Alternativas:

Si el idioma no es una barrera, no debes dejar de probar el maravillos The World Ends With You. Por sí sólo es capaz de justificar la adquisición de esta consola. Otra maravilla atemporal.

Positivo:

- Superlativo a nivel técnico
- Modo cooperativo muy divertido

Negativo:

- El argumento no es su punto fuerte
- Bastante sencillo

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	97
sonido	75
jugabilidad	90
duración	92
total	93

Una segunda opinión:

358/2 Days sigue el legado marcado por la saga en los 128 bits. Sin embargo nos encontramos ante un juego demasiado enfocado hacia el público infantil en cuanto a su nivel de dificultad. El sistema de paneles puede descompensar enormemente la experiencia de juego y falsearla hasta el punto de no encontrar en el mayor aliciente que intentar entender la enrevesada historia que encierra toda la franquicia de Kingdom Hearts..

Jose Luis Parreño



desarrolla:ea sports · **distribuidor:** ea · **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,95 € / 29,95 € PC · **edad:**+3

FIFA 10

¿Nos echamos un FIFA?

Tras arrasar la temporada pasada, FIFA parece haberse reforzado lo suficiente como para mantener su hegemonía en los simuladores de fútbol pero ¿compensa a un jugador de FIFA09 comprar este nuevo juego?

Hace solo cuatro años, cualquier análisis de un FIFA era solo una lista de los aspectos a mejorar para hacer frente al producto de la competencia, el cambio de generación, una fuerte inversión y probablemente la incorporación a EA Sports de Peter Moore cambiaron el panorama y ahora mismo el único rival y referencia de FIFA10 es el magnífico FIFA09 y el reto de EA mejorar año a año el mejor simulador del mercado.

Al igual que el FC Barcelona ha decidido reforzarse tras la exitosa campaña pasada, EA Sports ha apostado por mejorar los detalles más grises de su FIFA09 y el Ibrahimovic del FIFA10 se llama control 360º, hasta ahora, de una forma más o menos descarada, el control de los juegos de fútbol (deportivos en general) únicamente ofrecía control en 8 direcciones, arriba, abajo, izquierda, derecha y las diagonales. FIFA10 es el primer título que permite el control de los jugadores en 360º, o sea, en cualquier ángulo. Este sistema permite un juego mucho más real, fluído y dinámico pero al mismo tiempo es mucho más exigente, pidiendo del jugador un cambio en el modo de juego que apreciará fundamentalmente en los primeros partidos. EA asegura que los cambios y mejoras introducidos en este FIFA10 son el resultado de escuchar a los jugadores, sus opiniones, sus solicitudes y peticiones, dicen haber leído miles de correos y posts en foros para ver desde el punto de vista de quien mejor conoce el producto las deficiencias y puntos

El juego ha salido para todas las plataformas existentes, por las diferencias entre unas y otras este análisis únicamente cubre las de PC, PS3 y Xbox360





a mejorar para lograr el mejor juego de fútbol nunca creado, el reto es importante pero si no lo es, está muy cerca de serlo.

A nivel jugable la velocidad del juego se ha hecho un poco más lenta y real (aunque es modificable) por lo que los partidos no serán tan correcalles como los de ediciones anteriores. El control 360º es francamente espectacular y permite movimientos y jugadas que hasta ahora no se podían hacer en un título de fútbol; para dar soporte al sistema 360º se han incrementado de un modo importante las animaciones de los jugadores logrando una gran fluidez en todo momento a pesar de realizar movimientos bruscos o una vez estaba iniciada otra acción.

La IA de los jugadores se ha mejorado y aunque aún hay ocasiones (muy pocas) en las que se quedarán mirando la pelota sin saber que hacer, la mayoría de las veces actuarán correctamente. A destacar la mejora en este aspecto de los porteros que salen de la portería cuando corresponde y corrigen su posición antes de saltar al lanzarse a detener un lanzamiento lejano.

El número de licencias se ha ampliado en FIFA10, tenemos a nuestra disposición 31 ligas de todo el mundo, 17 clubs de otras ligas y más de 40 selecciones nacionales con sus plantillas y equipaciones actualizadas.

Los modos de juego se han ampliado y mejorado y los menús se han simplificado para que cualquier jugador pueda acceder al modo deseado de la forma más sencilla y rápida posible. Destacamos en este punto la inclusión del modo Virtual Pro y las mejoras introducidas en el modo manager, Virtual Pro es una evolución del Conviertete en Profesional del juego anterior en el que se nos permite poner nuestra cara al jugador a llevar a lo más alto y poder jugar con él en online. Los menús durante el juego también se han retocado levemente con el objetivo de que sean lo más intuitivos posible, sin perder la potencia y cantidad de opciones que FIFA10, al igual que las versiones anteriores del juego, incluye.

Se ha modificado el motor físico que gestiona las colisiones entre jugadores y factores como el peso y la fuerza de cada futbolista define el resultado de un choque entre ellos. EA asegura que también se ha mejorado la tan criticada física del balón de FIFA, es posible aunque en determinados momentos vuelve a dar la sensación de ser una pelota de goma sin apenas peso.





Se han mejorado y aumentado las posibilidades de gestión tanto táctica como económica del juego, todo el mundo tiene su modo de juego en FIFA10









A nivel técnico FIFA10 es una simplemente increible, las animaciones introducidas y sobre todo las transiciones entre ellas hacen que el desarrollo del juego sea algo totalmente fluido, a esto ayuda el que ya no tendremos que soportar las interrupciones que suponían en ediciones anteriores las secuencias cinemáticas cada vez que había una falta o el arbitro tenía que sacar una tarjeta, ahora las veremos integradas en el motor gráfico del juego. Se ha mejorado el modelado facial de muchos jugadores siendo más reconocibles que en ediciones anteriores, pero esto no afecta a los obreros del futbol, no te costará reconocer a las grandes estrellas pero si tu equipo juega en segunda división no creo que seas capaz de conocer a uno solo de tus jugadores por su cara en el juego.

FIFA10 ofrece cuatro nuevos estadios (entre los que se encuentra el Santiago Bernabeu ya disponible para descarga sin coste) a sus jugadores, que se suman a los cerca de 30 existentes en la edición anterior. Todos ellos se han remodelado con mayor detalle e incluyen climatología diferente y partidos de día o noche. El público se ha retocado igualmente y aunque sigue siendo un aspecto a mejorar se muestra más detallado y dinámico.

Las bandas sonoras de FIFA son un clásico del mundo del videojuego desde la inclusión del Yuhuuuuuuu (Song 2) de Blur en FIFA 98, como no podía ser de otra forma la de este FIFA10 es variada y espectacular, vuelve Macaco con un tema compuesto especialmente para el juego de título “Hacen falta dos” y destacamos “La luz del ritmo” de Los Fabulosos Cadillacs.



Se ha incluido un mayor número de cánticos específicos de cada estadio que los aficionados cantan o no en función del resultado del partido y en la narración y comentarios técnicos del juego encontramos a los incombustibles Paco González y Manolo Lama Como cada año se ha incrementado la ya amplia gama de pistas y este año se aprecia sobre todo en comentarios relevantes a los equipos, estadios y efeméride; también como cada año las dos primeras semanas con el juego se agradece la novedad y después se hacen repetitivos e incluso pesados, si lo pensamos bien la narración real de cualquier partido de fútbol no es más que la misma secuencia de comentarios y tópicos.

... las mejoras introducidas hacen de FIFA10 el que probablemente sea mejor simulador de futbol de la historia

Los niveles de dificultad están perfectamente equilibrados y cualquier jugador desde el más novel al más experto encontrará rivales que se adapten a su curva de aprendizaje y experiencia. La calidad que rebosa a todos los niveles, la cantidad de modos tanto offline como online, la profundidad del juego y las mejoras introducidas en esta nueva edición de FIFA hacen de él la mejor opción en el mercado y probablemente el mejor simulador de fútbol nunca creado. FIFA09 era muy bueno pero este es mucho mejor.



Conclusiones:

Probablemente el mejor juego de fútbol de la historia, tiene cosas que mejorar pero es espectacular en el 99% de los aspecto, tanto técnicos como jugables. Lo más parecido a un partido de fútbol real nunca creado.

Alternativas:

No hay alternativa, si eres un jugador de fútbol en consolas o PC este es tu juego.

Positivo:

- Jugabilidad, el control 360º da una nueva dimensión
- Aspecto técnico y modos de juego

Negativo:

- IA mejorable
- El modelado facial de los jugadores que no son estrellas

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	90
sonido	88
jugabilidad	94
duración	92
total	**92**

Una segunda opinión:

Tomando como base el sistema de control de FIFA 09 y añadiendo un par de mejoras EA ha conseguido crear el mejor simulador futbolístico de la historia.

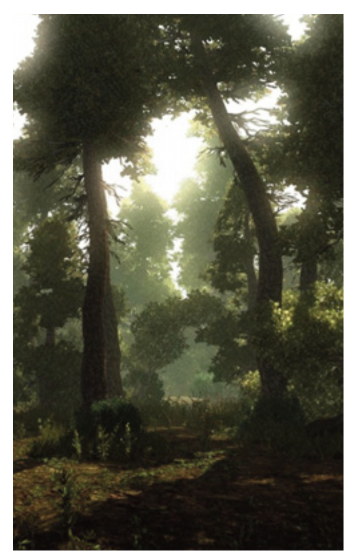
Ismael Ordás

desarrolla: piranha bytes · distribuidor: koch media · género: rpg · texto/voces: cast/inglés · pvp: 59,90 € · edad:+16

Risen

Heredero de Gothic

Muchos verán en él al verdadero sucesor de Gothic. No en vano viene desarrollado por los mismos que una vez lo concibieron. Un buen RPG de corte occidental que nos atrapará en Faranga.



Gothic es considerado por muchos como el rival natural de la saga Elder Scroll. No en vano, ámbos comparten los mismos conceptos básicos y orígenes. Mundos mediavales donde conviven facciones que siempre se desenvuelven al borde del conflicto. Un mundo mágico, donde las criaturas mitológicas comparten espacion con los humanos, y donde la magia toma un papel relevante.

Tras el tibio Gothic 3, Piranha decidió seguir su propio camino. Despojado de todo derecho sobre su obra, nunca más volverían a trabajar en la saga Gothic. Pero no tener ese nombre, no implica en absoluto que nos encontremos ante lo que honoríficamente podría catalogarse sin ningún temor como Gothic 4.

Risen es un RPG occidental. En el no prima en absoluto la historia, dado que nosotros somos los que vamos a forjarla. Tiene un inicio y un fin. También tiene un

Hay una gran diferencia entre ámbas versiones. La versión de 360 ofrece varios errores graves en cuanto a programación y jugabilidad

escenario y una serie de normas que rigen su universo. Pero el camino que decidamos escoger, dependerá únicamente de nuestra voluntad. O de nuestros errores.

Nuestra llegada a Faranga no es todo lo placentera que nos hubiera gustado. Una sombra que asola esta región del Mediterráneo maldito, acabó por hacer naufragar nuestro navío. Nosotros, un héroe aparentemente sin nombre ni pasado, somos el único superviviente conocido de tal catástrofe. Y nuestro cuerpo inerte yace a merced de las olas en una playa de la costa de la isla.

Pronto encontraremos a Sara, una muchacha, que a modo de tutorial, nos enseñará a dar los primeros pasos en este desconocido mundo y la importancia de saber tomar las decisiones correctas. Ya que estas van a incidir de manera notable en el camino que recorramos.

Es necesario incidir en este punto dado que puede crear controversia. El juego en su desarrollo va planteando encrucijadas de manera permanente. La mayor parte del tiempo nos encontraremos tomando siempre una decisión que incidirá de manera directa en el siguiente paso que debemos dar. Es decir, no va a tener una incidencia real en el devenir del juego, dado que todas las opciones son válidas, sino que nuestra experiencia puede hacer que vivamos unos acontecimientos agradables... o tremendamente terroríficos.

Por poner un ejemplo, en un determinado momento se nos instará a encontrar trabajo en un pueblo. Si obviamos las indicaciones de los ciudadanos, lo que podría haber sido un mero trámite burocrático, puede dar con nuestros huesos en la carcel de los Inquisidores, y vivir en ella una

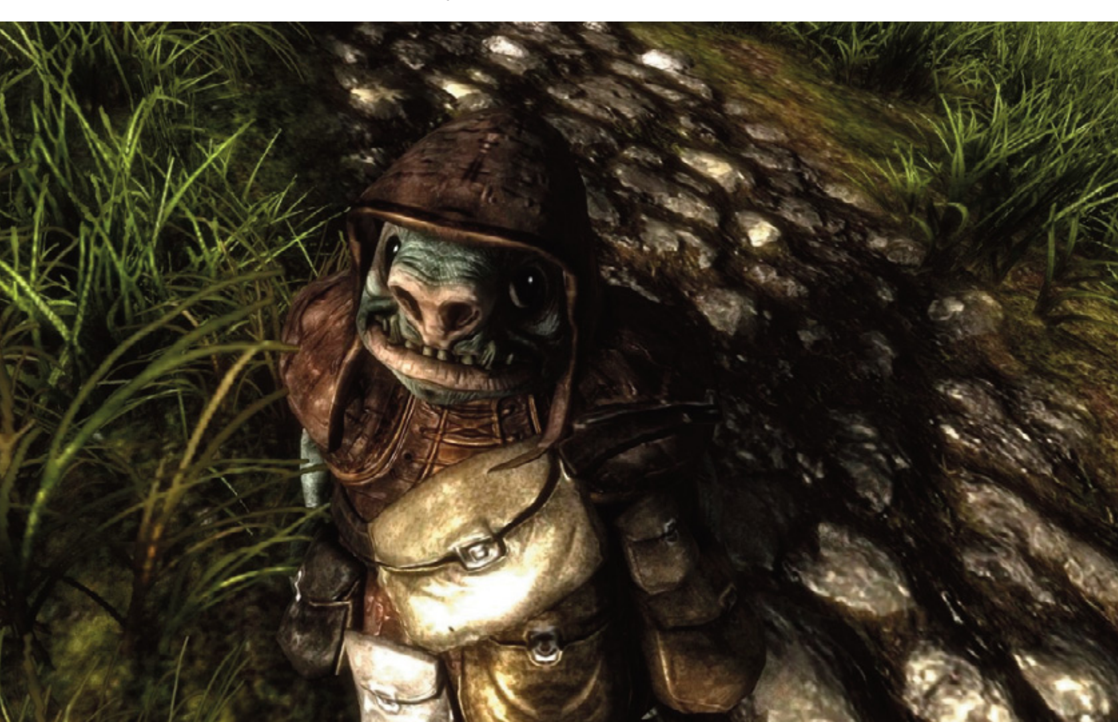
Los padres de Gothic

Gothic llegó al mundo en 2001. Desde el principio se mostró como un referente dentro de todas las alternativas de rol occidental que comenzaron a florecer en aquella época en PC.

Su buen hacer les reportó una gran acogida tanto de crítica como de jugadores. Tenía sus fallos, pero en conjunto supuso un paso más en la evolución de un género que florecía a pasos agigantados.

Un año después llegó la segunda parte. Ya no habia margen de maniobra, y las expectativas en torno a él fueron muy altas. Gothic II cumplió con ellas y demostró al mundo que había franquicia para mucho tiempo.

Error. Tras 4 años y un proceso de produccion demasiado accidentado, Gothic III veía la luz en 2006. Cayó victicma de sus propios errores y supuso el cisma entre Piranha y JoWood. Un producto insípido que no tuvo el respaldo de ventas esperado. Es por ello que aunque ya está anunciada la cuarta entrega, sus creadores no van a tener nada que ver en ella.



verdadera tortura. Todo acto o actitud en Risen tiene sus consecuencias.

Y es que Faranga es todo lo contrario a un lugar idílico de vacaciones. Es una tierra de eterno conflicto, donde tres facciones luchan de manera encubierta por extender sus dominios sobre la isla. Unos son los ya mencionados Inquisidores. Los segundos son los Bandidos. Y los terceros, los Magos. Unirnos de manera voluntaria o forzosa, y tomar partido en sus juicios dependerá de nuestra incidencia en la isla.

Risen ofrece además de una pequeña serie de misiones que podrían tildarse como el hilo argumental, de una gran cantidad de secundarias. Éstas últimas irán apareciendo según vayamos interactuando con los diferentes personajes que habitan en Faranga. Con lo cual, te podrás imaginar de la importancia que tienen las relaciones interperso-







El nivel gráfico del juego se encuentra algo desfasado si lo comparamos con otros títulos contemporáneos. A nivel sonoro sí que cumple.

nales en estos mundos de dios. Realmente nos encontramos ante un digno ejemplo de lo que debe ser un RPG de corte occidental.

Pero no todo es un baño de rosas. Risen presenta una serie de fallos, algunos muy notorios y que inciden con gran fuerza sobre todo en la versión de 360. Es entendible que un juego de este calibre pueda encerrar algunos errores de programación, pero resulta tremendamente desagradable tener que verse envuelto en uno de ellos. Y a buena fe que se repiten con demasiada frecuenca.

Tampoco le hace un gran favor el apartado gráfico. Si bien es cierto que no estamos hablando de una afrenta visual, sí que se nota una caída importante en cuanto a número de polígonos en los personajes, y sobre todo, en el uso de texturas. Algunas están tan poco cuidadas que dan la sensación de que no están realmente ahí.

En el apartado sonoro, el juego combina con cierta maestría piezas de corte instrumental y de tipo épico, creando un conjunto bastante agradable al oído y que acompañan nuestro deambular por la isla. Menos brillante, aunque correcto, se muestra el doblaje. Una aventura de este calibre requiere muchísimas horas de diálogo y de interactuar con infinidad de personajes. Sin embargo se hecha de menos un mayor esfuerzo en contar con un número más amplio de actores en este sentido. El juego queda algo cojo en este apartado.

Además, el juego se muestra mucho mas generoso al ser controlado con teclado y ratón, que con pad. La limitación que ofrece éste último es una de los grandes handicaps que lastran la pobre versión que ha recibido la máquina de Microsoft.

Pero aún con todo, Risen encierra muchas horas de juego y ofrece grandes momentos si somos capaces de obviar sus más que manifiestos errores en su programación. Es un Gothic, pero camuflado. Y por ello merece una oportunidad.

Conclusiones:

Netamente superior en su versión de PC que en 360, Risen es en conjunto un gran juego y una buena compra si lo que buscas es un RPG de corte occidental.

Alternativas:

Hay dos grandes alternativas si buscas un rpg de corte épico y ambientación mágico/medieval: Oblivion y Overlord. Si por el contrario buscas algo mas futurista, no dejes pasar ni un sólo minuto el probar dos grandes pesos pesados: Mass Effect y FallOut 3.

Positivo:

- Muchas horas de juego
- Gran libertad de acción

Negativo:

- 360 ha recibido un mal port del juego
- Técnicamente está desfasado

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	80
sonido	83
jugabilidad	81
duración	85
total	81

Una segunda opinión:

Risen es un buen juego en PC, y desde luego no tan bueno en 360. Puede encerrar muchas horas de juego en ámbas plataformas, pero no se puede hacer un port directo de una platoforma a otra y descuidar de manera tan sangrante la jugabilidad. Si estás en duda sobre que versión hacerte, no lo dudes. Tu paciencia te lo agradecerá.

Jose Luis Parreño



desarrolla: NCsoft · **distribuidor:** friendware · **género:** MMORPG · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 49,90 € · **edad:**+16

AION: TToE

Alas blancas. Alas negras.

NC Soft sigue empecinada en dominar el género de los MMO a base de calidad y variedad. Su nueva propuesta nos lleva a un mundo alternativo. Golpeado y dividido por un cataclismo que lo ha sumido en el caos



El planeta Atreia se desangra en cruentas escaramuzas: Siglos atrás quedan los tiempos en los que el planeta era un rico vergel. El mismo cataclismo que partió al planeta por la mitad decidió el destino de sus habitantes, otorgando una existencia luminosa y sencilla a unos, los Elyos, y condenando a vagar en tinieblas a otros, Los Asmodians.

El juego narra, desde el punto de vista de cualquiera de los dos facciones, el destino que los jugadores quieran escribir en sus personajes.

Sobre las innovaciones.

Cuando se presentó Aion por primera vez, hace tres años y medio, estuvo rodeado de un halo de expectación y escepticismo. "Un MMO en el que puedes volar" Un concepto novedoso dentro del género, que no necesariamente original, aportando una nueva dimensión a la jugabilidad.

Hay una palabra que define a la perfección tanto los gráficos como la banda sonora: Preciosistas. La factura artística del juego es abrumadora.

Con el juego ya en la calle es hora de preguntarnos: ¿ Funciona esa nueva dimensión jugable?
El vuelo es un elemento esencial en PvP, no así en PvE donde está limitado a unas áreas en concreto. Además de que el tiempo de vuelo es limitado impidiendo el volar indefinidamente.
Que nadie se llame a error: El vuelo en Aion es un interesante añadido, pero nada más. El vuelo está construido alrededor del juego y no al revés.
Teniendo en cuenta estas limitaciones podemos afirmar que sí: El añadido ha sido todo un acierto.

Un mundo maravilloso

Hay una palabra que define a la perfección tanto los gráficos como la banda sonora: Preciosistas.
La factura artística del juego es abrumadora, más de una vez te dentendrás únicamente para contemplar el paisaje.
Esto alcanza tanto escenarios, como personajes, como efectos especiales. Se nota el empeño que se ha puesto en que el juego entre por los ojos a primera vista.
Técnicamente tenemos unos gráficos bastante buenos, y sobre todo muy optimizados. El juego usa de manera más que solvente el Cryengine, destacando de este los reflejos, el agua, y el efecto de "bloom" que permite unos atardeceres sobrecogedores.
Si hubiera que definir este apartado parece bien claro que el diseño manda: Nada está dejado al azar.

La banda sonora sigue también esa línea. Es muy variada, llevándonos desde épicas melodías, hasta temas mas calmados, pasando por los guitarreos y el ritmo que acompañan a los combates.

Yo soy como soy...

Podemos afirmar sin temor a equivocarnos que Aion tiene uno de los sistemas de creación de personajes más completo y variado de la historia.

Todos los parámetros son editables salvo el peinado, que te viene en unos sets entre los que tendrás que elegir.
En el resto de apartados, al igual que en Mass Effect, puedes modificar cada parámetro individualmente, o usar como base algunos de los rasgos que vienen incluidos en el juego.
Las posibilidades son tales que puedes llegar a crear auténticos adefesios.
De ese modo te encuentras con personajes "liliput" que apenas llegan a la espinilla de los más corpulentos (Aunque cueste creerlo no hay exageración alguna, es tal cual).
Mención especial para las animaciones y los objetos, que se adaptan a la perfección al tamaño de los jugadores y no resultan raras ni forzadas en ningún momento.



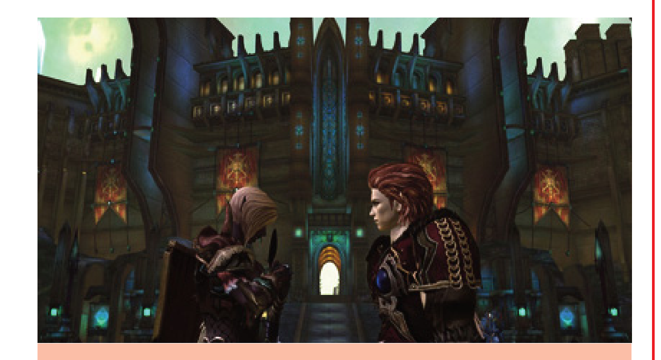
En general un apartado notable, si bien es cierto que algunas pistas no tienen tanta calidad y se terminan haciendo pesadas de tanto escucharlas.



Jugabilidad y leveling.

Otra gran pregunta que los jugadores se realizan ante la salida de un MMO es si será demasiado “hardcore” de propuesta. Es cierto que algunos MMO coreanos pinchan en ese aspecto. Pero no es el caso de Aion.
NCSoft ha sido inteligente al hacer el targeting del producto: Después de abrir mercado con Guild Wars y de sufrir desde la oposición al éxito del WoW tomaron buena nota de la receta del dicho éxito.
Y es que Aion bebe de dos principales fuentes:Es asequible e inteligible para los recién llegados y no carece de profundidad jugable para aquellos que gusten de disputar grandes desafíos.





Mención especial para las ciudades principales: Simplemente majestuosas.

En ese sentido, bajo el punto de vista de un servidor, es un equilibrio casi perfecto: Aion no maltrata a sus novatos ni limita a sus pioneros.
Subir de nivel al principio es muy sencillo. Es lo de siempre: Matar monstruos y hacer misiones (que a veces implican matar monstruos), pero con un buen equilibrio. No tendras que estar horas matando monstruos para levelear.
Tampoco pierdes experiencia al ser derrotado, esta pasa a ser "experiencia recuperable" pagando un módico precio.

Tiene una estructura muy similar a lo ya visto en el género. Aion no es revolucionario. Pero si es un perfeccionador nato.

Todo esto junto con uno de los mejores sistemas "GPS" a la hora de seguir quests en el mapa, garantizan una experiencia plenamente satisfactoria para los profanos en el género, que se hayan visto intimidados en ocasiones anteriores.
Por contra, los más "hardcore" del lugar, podrán disfrutar de desafíos a su altura con un modo PvP de lo mejorcito que se ha visto en el género: Muy variado y pródigo en el reparto de alicientes y puntos de experiencia.

Esto ya lo he visto...

Más allá del vuelo, que destaca más como aliciente que como novedad, lo cierto es que el mayor problema de Aion es que tiene una estructura muy similar a lo ya visto en el género.
A veces da la sensación de que quitando la historia principal, no tiene personalidad propia, y es un mero "collage" de elementos.
Esto no implica que Aion sea mediocre, ni mucho menos, ya que esos elementos tomados de otros títulos son elevados aquí a su máximo exponente.
En otras palabras: Aion no es revolucionario, pero si es un perfeccionador nato.

Conclusiones:

Equilibrio casi perfecto entre complejidad y profundidad. Sobresaliente en unos apartados, notable en otros. Imprescindible para los aficionados al género o para los que sientan curiosidad .

Alternativas:

El omnipresente WoW siempre es una alternativa a cualquier MMO. Con un mayor parecido estético a Aion tenemos a Guild Wars. Y si quieres probar algo similar pero duro de verdad: Lineage II

Positivo:

- *Apartado artístico: Gráfico y sonoro.*
- *Jugabilidad y sistema*
- *Curva de dificultad*

Negativo:

- *En íntegro Inglés*
- *Es bastante continuista*

TEXTO: MIGUEL ARÁN

gráficos	87
sonido	80
jugabilidad	90
duración	95
total	89

Una segunda opinión:

Aion es un tostón bien estructurado, bien hilado y de ascepto precioso, e incluso un tostón adictivo y con alicientes. Pero es un tostón al fin y al cabo: una conquista anodina y sin sentido.

Eurogamer

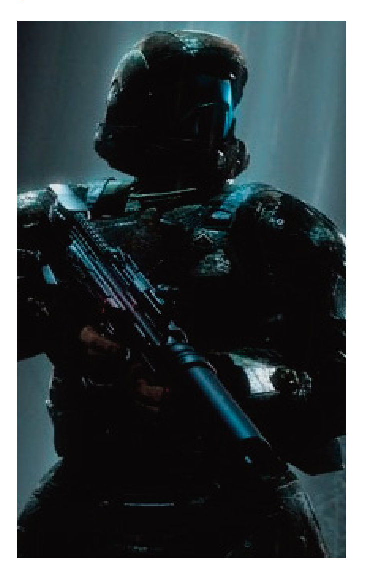


desarrolla: bungie · **distribuidor:** microsoft · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:**+16

Halo 3: ODST

Llegan los ODST

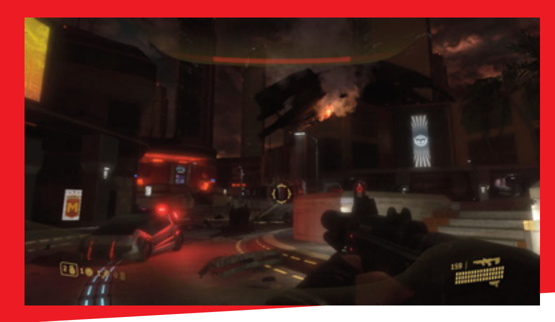
Con el objetivo de conocer los detalles del conflicto entre la humanidad y la raza alienígena Covenant Bungie publica la primera expansión de la trilogía. Abandonamos al Jefe Maestro para controlar a los ODST.



Tras ser presentado casi por sorpresa en el Tokyo Game Show de 2008 ya tenemos entre nosotros a Halo 3: ODST, el nuevo trabajo de Bungie basado en el universo creado por ellos mismos pero con un enfoque diferente. Abandonamos la acción pura y al Jefe Maestro para controlar un grupo de soldados ODST –Soldados de Choque para Descenso Orbital-, humanos sin mejoras genéticas entrenados para entrar en combate en situaciones críticas. Estos soldados van equipados con un armamento específico para misiones de infiltración, por eso decimos que abandonamos la acción pura porque, debido a nuestras características, nuestra mejor opción es siempre el sigilo y el combate táctico y evitar a toda costa los enfrentamientos directos contra grandes grupos de enemigos.

Situación crítica

El equipo ODST está especializado en misiones suicidas. Entran en combate en los momento más críticos y sirven de apoyo al resto de unidades.





El hilo argumental se sitúa después del final de Halo 2 y en el comienzo de Halo 3, concretamente en el año 2552, cuando las fuerzas Covenant descubren la Tierra -último bastión de la humanidad- y deciden atacar la ciudad africana de Nueva Mombasa. Para contrarrestar el ataque las fuerzas de seguridad deciden enviar a los ODST para invadir la nave Covenant que sobrevuela la ciudad. Nuestro grupo está formado por la capitana Dare, el sargento Buck, los cabos Duth y Romero, el soldado raso Mickey y una nueva incorporación, el Novato. Los seis se introducen en sus respectivas cápsulas HEV para descender e invadir la nave Covenant, pero durante el viaje son interceptados y acaban aterrizando en lugares distintos.

Después de un aterrizaje forzoso comienzo nuestra aventura controlando al Novato. Nos encontramos solos, en una ciudad en ruinas e infestada de tropas Covenant. Los primeros minutos nos sirven de tutorial para aprender el control del sub-rifle M76 con silenciador y mirilla y la pistola Socom M6C. También el nuevo modo de visión VISIR, que nos permite mejorar la visibilidad en zonas oscuras gracias a que resalta la silueta de los objetos, aliados y enemigos. Los objetos son marcados con un color dorado, los aliados de color verde y los enemigos de rojo. Es vital utilizar bien las coberturas para que nuestro escudo, que no es recargable, sufra los menores daños posibles. También hay que tener en cuenta que debemos encontrar botiquines para regenerar nuestra salud.

El Novato

La historia se desarrolla alrededor del Novato a modo de Flas-



El visor VISIR nos servirá de ayuda en las zonas con poca iluminación. Los enemigos aparecen resaltados en color rojo, los aliados en verde y los ítems en amarillo.







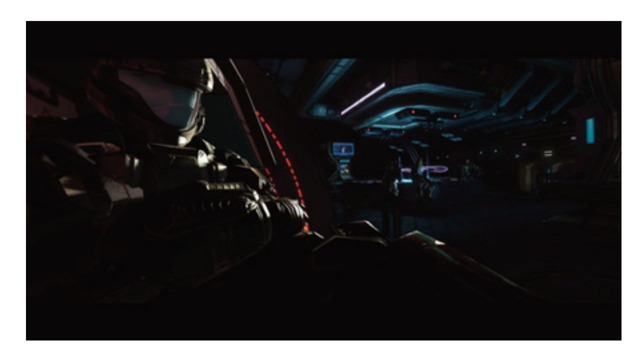


hbacks. Durante nuestro camino por las calles de Nueva Mombasa encontraremos objetos de nuestros compañeros, tras lo cual se reproducirá una cinemática mostrándonos lo sucedido en ese momento para justo después controlar a ese soldado en ese instante. Aunque es una forma novedosa dentro de lo que cabe, de narrar la historia, puede provocar que perdamos el hilo del argumento al cambiar de personaje.

La jugabilidad es la misma que la de Halo 3, aunque ahora nos encontramos con un mundo semiabierto, ya que tenemos la opción de explorar la ciudad dentro de sus límites. En cuanto a los enemigos pocas novedades, nos cruzaremos con Grunts, Jackals, Drones, Brutes, Hunters y una novedad, el ingeniero Covenant. Se trata de una criatura voladora que repara estructuras y proporciona escudo a sus aliados.

Modo Tiroteo

El modo multiplayer servirá para aumentar la duración total del juego, que se queda en unas escasas 6 horas. Al igual que la anterior entrega será posible superar el modo Historia en cooperativo, para 4 jugadores online o 2 jugadores a pantalla partida. El primer disco, además de la Campaña, incluye el modo Tiroteo. La modalidad Tiroteo o Firefight está formada por 10 mapas basados en la Campaña del juego y el objetivo es similar al del modo Horda de Gears of War 2, 4 jugadores se enfrentan a hordas de enemigos que aparecen de forma escalonada. El armamento disponible será limitado, así como los botiquines. Además, los 4 jugadores tendrán vidas comunes, por lo que mantenerse juntos será lo ideal para superar los niveles. Halo 3: ODST incluye un



segundo disco en el que encontramos el modo multijugador online de Halo 3, incluyendo todos los packs de mapas y modos de juego. Lo único achacable es que

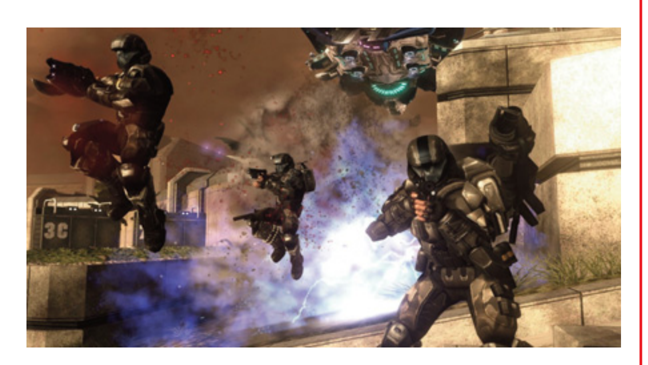
El multijugador de Halo 3, un buen complemento para la Campaña y el modo tiroteo de Halo 3: ODST

los que ya compraron en su día los packs de mapas para Halo 3 volverán pasar por caja.

En cuanto al apartado técnico nada que destacar. Usa el mismo motor gráfico y no hay una mejora clara en ningún aspecto. La expansión de Halo 3 viene doblada completamente al castellano con la calidad a la que nos tiene acostumbrados el equipo de Bungie.

Pese a no contar con mejoras en el apartado técnico y mantener la misma base, el contenido que ofrece Halo 3: ODST casi le permite considerarlo como un juego completo. El nuevo protagonista aporta un nuevo punto de vista al conflicto entre humanos y Covenant, además de cambia casi por completo la forma de jugar.

El modo Tiroteo subsana la escasa duración de la campaña, que alcanza su punto álgido en la última hora de juego. Aunque recomendamos encarecidamente volver completarla, pero de forma cooperativa con otros tres jugadores. Los fans de los FPS y del universo Halo de Bungie estarán satisfechos con el resultado final de Halo 3: ODST.



Conclusiones:

Una expansión que cumple con las espectativas y que ayuda a conocer más datos sobre este conflicto. El multijugador alarga la vida final del título. Su precio, 49,90€, puede resultar caro.

Alternativas:

Halo 3 y su interminable modo online la mejor alternativa si no queremos abandonar el universo Halo. Call of Duty 4 y su inminente secuela son una buena alternativa.

Positivo:

- Los ODST
- El modo Tiroteo

Negativo:

- Campaña muy corta
- Precio elevado

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	80
sonido	85
jugabilidad	90
duración	70
total	80

Una segunda opinión:

El trabajo realizado por Bungie es excelente y ofrece una expansión a la altura de la trilogía original. Los amantes del juego online disfrutarán del modo Tiroteo y de su cooperativo.

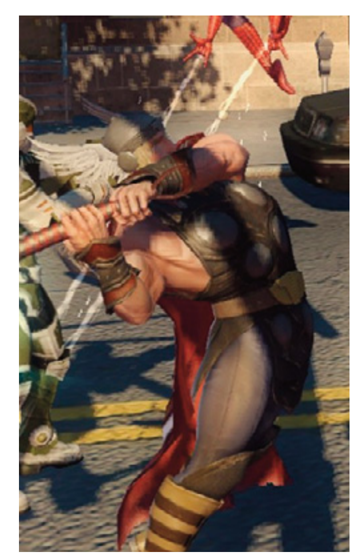
Jose Luís Parreño

desarrolla: vicarius visions · **distribuidor:** activision · **género:** accion · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 69,90 € · **edad:**+16

Marvel Ultimate Alliance 2

Poco más que un skinmod...

Tres años después de que la primera parte viera la luz, nos llega esta segunda que mantiene viva la esencia de aquél. Tan viva, que si no hubiera otra línea argumental, parecería una mera expansión.



Muy pocas son las novedades que presenta esta segunda parte respecto a su predecesor. Tan nímias que antes de tiempo nos ponen en la dificil tesitura de si realmente merece la pena adquirirlo. Y no porque no sea un buen juego, que por momentos lo es; si no por las nulas novedades que ofrece.

Marvel Ultimate Alliance 2 (de ahora en adelante MUA2) hereda tanto virtudes como defectos de aquel juego visto hace ya demasiado tiempo. Inspirado en juegos como Champions of Norrath o Baldur's Gate, MUA2 lo adapta a su estilo para crear un action-rpg con los protagonistas de Marvel.

La historia nos sitúa en el momento que Nick Furia decide poner caza a The Tinkerer. Éste hecho provoca una acción directa de la población, que exige una identificación permanente de todo aquél que posea superpoderes. Para ello promueve un registro en el que todo aquél

MUA2 se presenta como una mera ampliación de lo que fue su primera entrega. Sus novedades son tan nímias que a buen seguro pasarán desapercibidas

superhombre debe quedar inscrito. Un mero trámite burocrático que acaba por crear un cisma entre dos facciones en franca oposicion: Los partidarios a inscribirse (Iron Man, Mr. Fantástico y Songbird) y los partidarios del no (Capitán América, Luke Cage y Iron Fist). Elegir un bando u otro será clave, puesto que se nos vetará el bando que no hayamos elegido.

Pero aquí acaban las novedades de un título que levantó cierta repercusión en sus primeros meses de desarrollo. Espectación que ha ido decreciendo conforme nos llegaron los primeros videos in-game del mismo.

MUA2 es tan parecido al primero que podría considerarse una expansión del mismo. Tardía, pero expansión al fin y al cabo.

A pesar del tiempo transcurrido, no espereis un lavado de cara profundo. Precisamente adolece de ello al reciclar casi todo el engine y modelado del anterior. Unos tonos más oscuros si caben, pero reutilizando por completo todo el sistema lumínico que nos encandiló en la primera entrega.

Las explosiones y efectos cumplen sobradamente, pero al resto de elementos se le nota el paso de los años. Demasiado.

En este punto es necesario lanzar una pregunta abierta ¿Que importancia tienen las cinemáticas y el trabajo de doblaje a la hora de desarrollar una historia? Visto lo visto, para Vicarius Visions nada. Las escenas de video son, y siendo benévolos, de lo peor que ha visto esta generación. Pero el trabajo de doblaje, no le va a la zaga. Poner menos entusiasmo en su trabajo es realmente complicado.

El juego, como hemos indicado anteriormente, está tre-

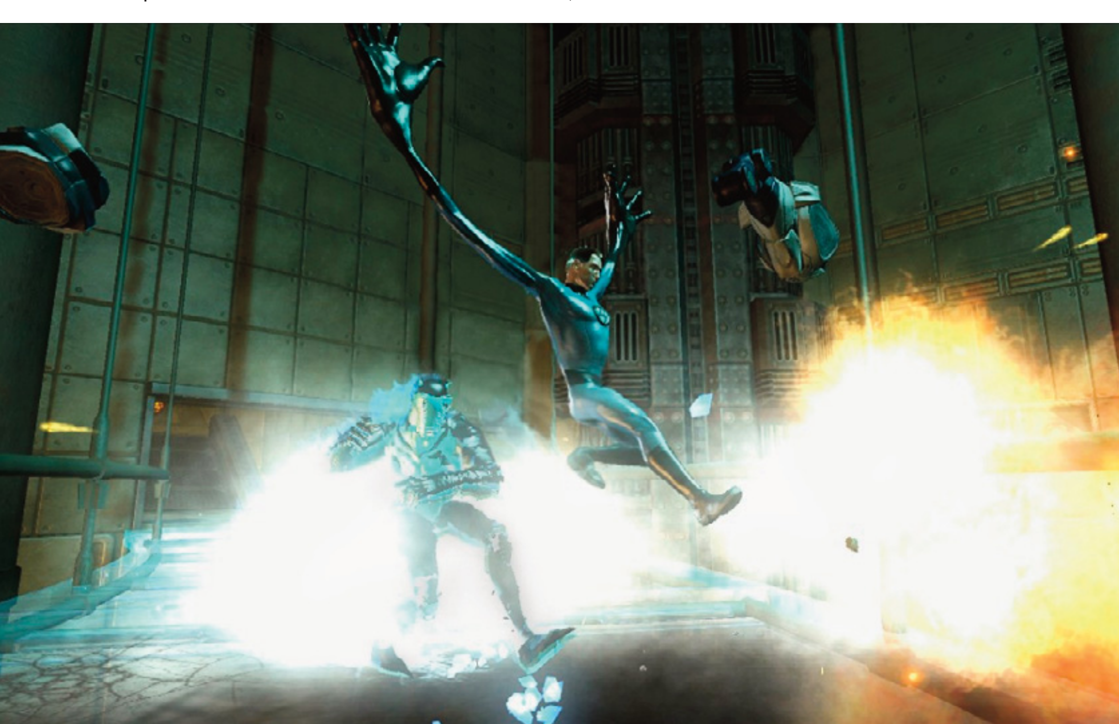
Marvel Civil War

MUA2 está basado en el crossover de Mark Millar. Lanzado originalmente en 2006, en él se puede ver como la muerte de 600 personas en un atentado promovido por un supervillano, la población civil decide promover la que va a ser conocida como “Ley de Registro de Superhumanos”.

La historia fue publicada en España a mediados de 2007 y consta de 7 números en los que se relatan el enfrentamiento abierto entre las dos facciones, los que están a favor de dicho registro, y los que se posicionan en contra.

Como todo lo que rodea a la factoría Marvel, los giros argumentales y las traiciones están a la orden del día. En una situación en la que nada es lo que parece y todo el mundo intenta jugar sus bazas.

Marvel logró relanzar el interés en sus superhéroes gracias a lo que muy pocos hubieran esperado. Nadie hubiera dado un duro hace una década si nos hubieran dicho que veríamos a estos seres enfrentados entre sí.



mendamente influenciado por los grandes action-rpg de antaño. Y como ya hicieramos en el anterior, de nuevo comandaremos un mini-ejército de cuatro hombres, compuesto enteramente por superhéroes, que darán rienda suelta a sus poderes para ir avanzando poco a poco.

La mecánica es bastante simple en cuanto a manejo, y está más que trillada. Hay un botón de ataque fuerte, otro suave, uno de salto y otro de agarre. Además, si pulsamos el gatillo, abriremos el elenco de ataques especiales propios de cada personaje.

Y todo ello para detener las miles y miles de hordas de enemigos que acudirán a nuestro encuentro a lo largo de los más de 50 niveles que encierra el título. Una jugabilidad que si bien en solitario puede resultar monótona, gana bastantes enteros una vez las afrontamos en modo coope-







Desde el inicio deberemos posicionarnos a favor de la Ley del Registro, o en contra. Según el bando, viviremos su propio punto de vista

rativo. Éste, como en el anterior, es el principal valedor de una entrega que se presenta a todas luces como un más de lo mismo.

De las pocas novedades que encontraremos, una incide en el modo fusión tan cacareado durante su desarrollo. Es en estos momentos donde el superhéroe despliega todo su potencial de ataque en un muy efectista juego de luces. Sin embargo pocas veces tendremos que recurrir a ella, ya que el combo sistemático de ataque suave,

Tanto las cinemáticas, como el trabajo de doblaje, son realmente precarias e indignos de la altura de generación en la que estamos

suave, fuerte, nos abrirá el camino en la inmensa mayoría de casos.

Las otras dos tienen una incidencia más relativa. Ahora podremos administrar los puntos de cura cuando y sobre quien deseemos, sin necesidad de esperar un tiempo determinado ni tener que acudir a un punto de guardado.

La otra es un sistema de conversación dinámico que enfatizará nuestro diálogo con nuestro interlocutor (amable, enfadado...). No tiene ninguna repercusión en la historia, pero siempre es agradable contestarle de mala leche a nuestro superior. Un pequeño guiño a nuestro alter ego que yace en nuestro interior.

Por lo demás, nos encontramos ante el mismo juego que hace tres años, ligeramente retocado. Vicarius se ha dedicado exclusivamente a reciclar lo ya usado para ofrecernos una trama completamente nueva, pero que en esencia, es lo mismo de antaño. Por no introducir novedades, el juego de nuevo vuelve a venirnos en un perfecto inglés sin subtitular. Una verdadera pena, ya que fue uno de los escollos que impidió a muchos disfrutar de su primera entrega.

Conclusiones:

Pocas novedades, y ninguna lo suficientemente sustancial para recomendar su compra. Buen juego, pero sin ningún alarde.

Alternativas:

Se puede recurrir a su primera entrega, pero es más de lo mismo. En PS2 sin embargo el abánico se abre mucho más. Y además, con calidad. Champions of Norrath y Baldur's Gate son dos juegos referencia y a los que el tiempo les tributa su merecido reconocimiento.

Positivo:

- *Volver a manejar a los superhéroes*
- *Vivir la trama de Civil War*

Negativo:

- *El trabajo de doblaje es pésimo*
- *Pocas novedades respecto al original*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	70
sonido	66
jugabilidad	69
duración	75
total	**72**

Una segunda opinión:

Es lo mismo que el primero, pero tres años después. Sigue encerrando un cierto encanto en su modo cooperativo, pero aún con eso, resulta insuficiente en los tiempos que corren. Podía haber dado más de sí si se hubieran quitado la coraza que ellos mismos se impusieron en el desarrollo. Una pena.

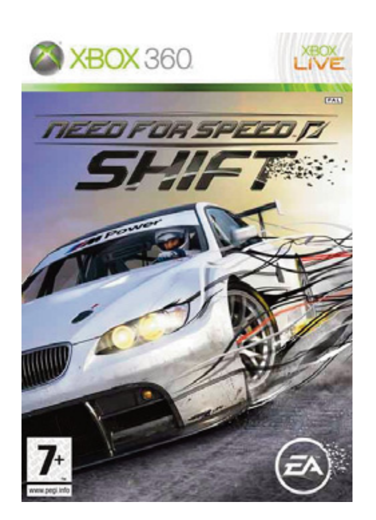
Jose Luis Parreño

desarrolla: ea games · **distribuidor:** ea · **género:** velocidad · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:**+7

NEED FOR SPEED SHIFT

Una vuelta de tuerca mas a la saga

Año tras año, la saga Need for Speed no deja de ser reinventada, tuning, simulación, otra vez tunig y otra simulación, parece que la franquicia de EA no termina de definirse y eso la puede pasar factura.



Corría el año 1994 cuando fue lanzado para Sega Saturn, Playstation y PC la primera entrega de Need For Speed. El juego fue desarrollado por Distinctive Software y se convirtió en uno de los juegos de velocidad de más calidad de la época. En sus inicios, Need for Speed era uno de los juegos mas cercanos al estilo simulación, hasta que fue lanzado Gran Turismo para Playstation y revolucionó el genero. Poco a poco NFS fue definiendo un estilo de juego propio que abanderó a la saga como la mas rentable de la historia respecto al genero conducción.

Need For Speed comenzó cercano al estilo simulación, poniéndonos a los mandos de los coches de lujo mas populares, para ir demarcándose cada vez mas hacia un estilo arcade, poniéndonos a los mandos de los coches tunning y deportivos mas

El apartado gráfico de Need For Speed Shift es fantástico, los coche presentan un nivel de detalle altísimo y los escenarios también están a un gran nivel.





laureados en las calles de nuestras ciudades.
Hace ya algunos años que la saga intenta desmarcarse de esa etiqueta de tuning, arcade o barriobajera pero nunca lo ha conseguido y es con esta entrega de Need for Speed Shift con la que EA espera triunfar definitivamente dentro del genero simulación.

Lo primero que nos llamará la atención al jugar a Shift será su apartado gráfico. Los coches tienen un diseño totalmente realista y cada detalle está plasmado en el juego. La cama interior hará que alucinemos con los detalles si hemos conocido alguno de los coches que aparecen en el juego en el mundo real.
Los circuitos también están bastante bien diseñados aunque su nivel está bastante por debajo del de los coches. En algunas ocasiones, da la sensación de que están vacíos y además echaremos en falta mayor variedad de estilos en los circuitos.
Los daños en los coches están bien representados aunque tendremos siempre la sensación de que el coche se daña menos de lo que en realidad se dañaría con un golpe así.
Algunos efectos gráficos como el movimiento de la cámara en los baches, los difuminados o el paso de la paleta de colores a blanco y negro al sufrir un accidente harán que alucinemos con el apartado gráfico.

El apartado sonoro también presenta un nivel muy alto. Las melodías son muy variadas y no dejarán de sorprendernos por la diferencia existente entre el estilo de unas melodías y otras. Por otro lado, los efectos sonoros están también realmente bien, sonando cada coche de un modo diferente,



El diseño de los coches es increíblemente bueno, de lo mejor que se puede ver actualmente en un videojuego.
Cada detalle del coche real ha sido reflejado en el juego.









así como cada golpe o frenazo.
El juego está doblado al castellano y nuestro director de carrera no dejará de darnos instrucciones, aunque algunas de ellas se repetirán constantemente en las diferentes carreras.

El apartado jugable es uno de los mas controvertidos del juego. Si alguna vez hemos jugado a algún juego de la saga y tenemos alguna idea preconcebida de cómo eran los anteriores Need For Speed, notaremos como Shift no tiene nada que ver, para bien y para mal. Si eras un detractor de esta saga, Shift puede que te guste, mientras que si eres un jugador habitual de la saga posiblemente con Shift te lleves una gran decepción por lo diferente que es a sus anteriores entregas, quizás la entrega mas diferente en cuanto a concepto que se ha creado nunca.

El control de los coches es bastante extraño en algunos modelos, en los coches de baja potencia notaremos como se controlan de un modo similar, pero en los coches de mas cilindrada este aspecto cambia, teniendo que elegir el coche que mejor se adapte a nuestra manera de conducir. Algunos coches potentes son realmente incontrolables.

Por otro lado, la física de los coches es otra de las cosas que hacen bajar la calidad general del juego, siendo posible hacer volar por los aires a un rival solo con chocarnos con ellos y eso no es todo ya que en muchas ocasiones conducir por fuera de la pista nos beneficiará.

También será posible tuenar los coches, aunque no se acerca al nivel de tunning de anteriores entregas, tampoco al nivel de juegos como Forza Motrosport.



La duración del juego es muy amplia, especialmente si queremos ganar todas las competiciones. Presenta un modo historia similar a la de Forza, siendo necesario subir

Shift rompe drásticamente con los valores que hicieron grande la marca NFS

niveles de piloto para desbloquear las diferentes carreras. El juego definirá nuestro estilo de conducción según como actuemos en carrera, pudiendo ser pilotos agresivos o precisos. Las opciones online del modo competición son muy amplias y si disponemos de una buena conexión disfrutaremos mas con esta modalidad que con la historia para un solo jugador.

En conclusión Need For Speed Shift es un juego cuya calidad en los diferentes apartados es indiscutible, pero que no termina de convencer en otros puntos como la física o la conducción. Pese a todo, la mayor losa que tiene que arrastrar Shift es la imborrable historia que tiene detrás de él. Need For Speed es desde hace más de 10 años un referente en cuanto a carreras clandestinas, duelos por los papeles del coche, huidas imposibles de multitudinarias persecuciones policiales y también un icono del mundillo tuning. Need For Speed Shift es un juego de calidad pero que poco o nada tiene que ver con lo que los jugadores esperamos de un Need For Speed, si EA quiere continuar con el estilo que propone Shift, quizás lo mejor es que no lo nombre como un nuevo Need For Speed.



Conclusiones:

El juego adolece de una falta de identidad realmente alarmante. Si alguna vez has jugado a algún juego de esta franquicia tendrás la sensación de que Shift no es realmente un NFS.

Alternativas:

Dentro del genero simulación hay multitud de alternativas de mas calidad. El mas parecido a este NFS Shift es Race Drive Grid,otras alternativas superiores son Forza 2 o Project Ghotam Racing 4.

Positivo:

- Impresionante diseño de los coches.
- Efectos gráficos realmente geniales.

Negativo:

- La física de los coches es mala.
- El control se hace extraño para ser simulación.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	94
sonido	91
jugabilidad	70
duración	92
total	87

Una segunda opinión:

Técnicamente es impecable, gráficos increíbles, y sensación de velocidad acertada, pero las sensaciones de este Shift no se parecen en nada a lo que nos tenia acostumbrados la saga. Por otro lado, es un juego con una dificultad bastante alta.

Jose Luis Parreño

desarrolla: poliphony · distribuidor: sony · género: carreras · texto/voces: castellano · pvp: 39,90 € · edad:+3

Gran Turismo

The Real Showroom Simulator

Gran Turismo sirvió para demostrar al mundo el potencial que Sony traía entre manos en su apuesta por el mundo portátil. Era 2005 y lo que vimos en aquella presentación maravilló al mundo. Pero no hay final feliz...



Demasiado tiempo ha pasado desde aquellas primeras capturas hasta el dia de hoy. Con infinidad de rumores sobre cancelaciones de por medio y un run run constante de que el juego seguía en desarrollo. Declaraciones echas siempre a contracorriente y elaboradas con la boca pequeña.

Después de 4 hipotéticos años de desarrollo, GT para PSP fue anunciado oficialmente en el pasado E3. Un lanzamiento que con el juego en nuestras manos, sólo tiene la justificación de dar un espaldarazo propio a la salida de PSP Go! Tenemos un Gran Turismo para PSP. Pero no es ni mucho menos lo esperado.

Es por ello que nos encontramos en la dificil tesitura de analizar un juego que durante demasiado tiempo ha sido considerado como el hipotético estandarte capaz de sustentar por sí mismo la compra de una consola. Y que por caprichos del destino, o por cabezonería de la propia casa

Cuando uno abre una botella de vino, espera que lo de dentro sea precisamente eso, vino. El problema viene cuando dentro nos encontramos leche

madre, ha visto la luz de la peor forma posible: con prisas y dejando completamente de lado toda su ideosincrasia que durante 10 años se había labrado.

Lo primero que tenemos que tener muy claro es que cualquier parecido entre esta versión y las que durante largo tiempo hemos disfrutado en las versiones de sobremesa son puramente tangenciales. Se mantienen los excelsos modelados de los vehículo, así como la interminable cantidad de los mismos. Pero aquí acaba todo.

En esta entrega no encontraremos un modo carrera. No hay las interminables opciones de personalización de nuestro vehículo. Ni siquiera tenemos nuestro garage. Por no tener, no tendremos ni siquiera la opción de navegar en el mapa en busca del modelo concreto con el que siempre hemos soñado y que, en condiciones históricas, sudaríamos tinta china para poder conseguir los créditos necesarios no sólo para comprarlo, sino para "maquearlo" a nuestro gusto.

Cierto que nos encontramos ante una versión de un juego enfocada a un sistema portátil. Sin embargo el peaje hacia este paso ha sido demasiado alto. ¿Estamos ante una versión casualizada de la saga madre de conducción en las consolas de Sony?. La respuesta es infinitamente SI.

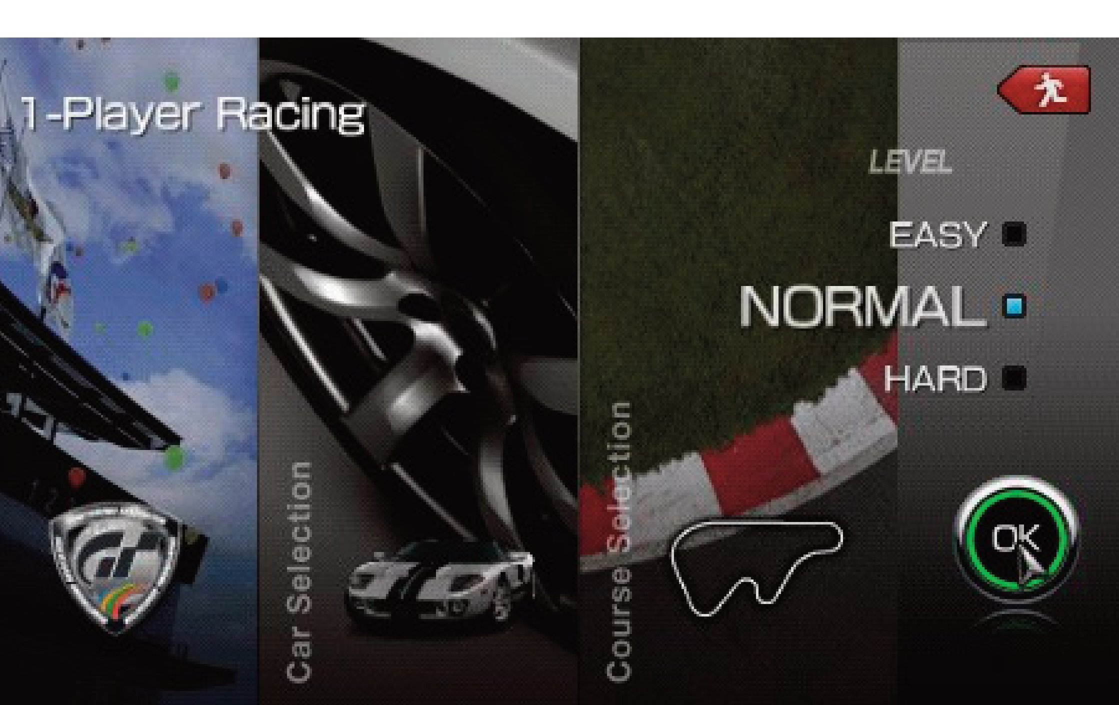
Entonces tal vez deberíamos atender a la propia naturaleza del poseedor de una PSP y de un posible comprador/seguidor de GT. Dos targets que parecen haberse descuidado por completo para lanzar un producto que se parapeta en el logotipo que luce en portada. Quien busque un arcade no opta por esta franquicia. Es precisamente el verdadero amante de la mecánica y la simulación ex-

No race, no cool

Un juego de un más que notable nivel técnico, pero que ni siquiera alcanza el 7 por su propia concepción de juego de carreras. Lo mínimo que se puede esperar de un juego de este género es que haya al menos eso: carreras. Pero estas no pueden tener cabida con un planteamiento tan ridículo como el de poner cuatro coches en pantalla. El resultado como juego es verdaderamente nefasto.

Si a ello le añadimos las casi nulas opciones de configuración de los vehículos, tenemos un UMD repleto de coches con los que pasear a lo largo y ancho de la insultante cantidad de circuitos. Aderezado con una mutilación de modo online alguno y sin el modo carrera típico de la saga.

¿Entonces ante qué nos encontramos? Pues francamente ante el mayor concesionario de coches portátil del mundo. 800 vehículos que podrás ver de 1500 ángulos diferentes y con unos modelados realmente conseguidos. Si ese es tu concepto de "juego de carreras", GT es tu título.

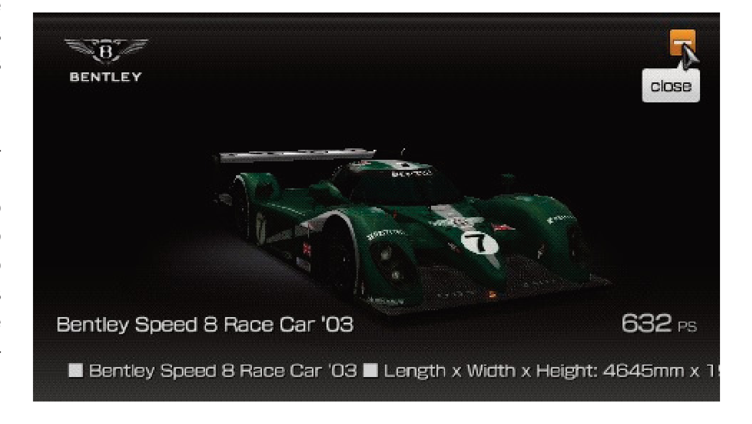


trema quien recurre a ella. ¿Entonces que sentido tiene lanzar este producto totalmente descafeinado?

Leyendo el análisis hasta ahora puede parecer que el juego no merece la pena. Sin embargo cuando uno abre una botella de vino, espera precisamente que lo de dentro sea vino, y no leche.

Gráficamente no hay nada que reprochar. El juego asegura que tiene más de 800 vehículos disponibles. A ciencia cierta luce unos modelados fantásticos todos y cada uno de los vistos hasta ahora. Y lo mejor de todo, es que en movimiento avanzan a unos impresionantes 60fps estables. Una delicia visual y una oda de optimización individual. Pero una tragedia colectiva. El precio a pagar es el de moverse todo sobre unos escenarios con unas texturas en baja resolución que son una verdadera patada geni-







Como se puede apreciar, los texturizados de los escenarios no gozan precisamente de un acabado digno de reseñar. 60fps, pero...

tal. Y rematada con unos insignificantes cuatro coches en carrera. Quien conozca la saga sabrá que si con 6 coches el reto resultaba realmente precario, con 4 es un insulto. Y para colmo la IA de nuestros tres únicos rivales dista mucho de lo esperable. Con lo cual, no serán pocas las veces que nuestro único desafío será el de mantener el coche en pista dado que el 80% del tiempo recorreremos sólos los 35 circuitos de los que dispone el juego.

Si antes de esto GT gozaba del dudoso honor de ser un simulador de carreras de "no carreras", con esta entrega ha logrado hacerse acreedor de él. Y con honores.

Tambien destaca el apartado sonoro, que como viene siendo habitual en la saga, está tremendamente cuidado, procurando diferenciar unos modelos de otros con el sonido de su propio motor. De nuevo no tiene nada que objetar en este sentido.

Incluso jugablemente intenta mantener la esencia de la saga, con una física muy cuidada y un comportamiento de los coches más acorde con la realidad. No en vano estamos ante un simulador, y como tal debiera comportarse.

GT es tecnicamente irreprochable. No es ahí donde está el fallo de su concepción. Su error radica en haber capado todo lo bueno que ofrecían sus hermanos mayores en benefecio de... nada.

La ausencia de modo carrera, sustituido por una serie de modos insulsos de carreras rápidas, donde el nivel competitivo es nulo y donde subyace un conjunto que carbura sobre un motor de Dacia bajo la apetecible apariencia de un Lamborghini.

Una sensación muy contrariada ante lo que debería ser y no es. Demasiados claroscuros, con unos oscuros muy negros, en un título llamado otrora a copar y ser protagonista de una nueva andadura de PSP.

Gran Turismo no es el título de carreras definitivo. Ni siquiera es el simulador de conducción que una vez nos ilusionó.

Conclusiones:

Demasiado tiempo de espera para acabar teniendo un juego de carreras de "no carreras". No es un mal juego si lo mirásemos con otros ojos. Pero si los vemos con los ojos de la historia y la nostalgia, no hace justicia a sus hermanos.

Alternativas:

Pro Race Driver o el reciente Motorstorm son juegos con menos despliegue técnico pero con muchísima mas experiencia jugable. Otra alternativa es acudir al concesionario de tu barrio. Total... si sólo quieres ver coches....

Positivo:

- Calidad técnica a raudales
- Gran cantidad de coches

Negativo:

- No es un Gran Turismo
- Capado hasta la saciedad

TEXTO: GONZALO MAULEON

gráficos	90
sonido	88
jugabilidad	80
duración	70
total	69

Una segunda opinión:

Después de tantos años esperando, llega un GT para PSP algo descafeinado. No deja de ser un Gran Turismo, y por ello se trata de un juego de calidad. La ausencia de daños y las carreras de sólo 4 coches, entre otros, empañan lo que podría haber sido una auténtica experiencia de simulación en nuestros bolsillos.

Jose Luis Parreño

desarrolla: bigbig · distribuidor: sony · género: conduccion · texto/voces: castellano · pvp: 39,90 € · edad:+12

MotorStorm Artic Edge

Cuando el hielo quema

Llegando de tapado, poco a poco y gracias a su grandísima jugabilidad y adicción extrema, ha sabido posicionarse como una de las mayores apuestas de PSP. Bienvenidos a la tierra del hielo eterno.



Cuando se anunció la llegada de MotorStorm a PSP, nos recorrió una sensación extraña de satisfacción y prudencia. Por un lado, el mayor referente de conducción arcade daba el paso a la pequeña de Sony. Y por otro oteaba sobre el horizonte la más que probable y cruenta confrontación con un peso pesado en materia de conducción como era el anhelado Gran Turismo. Si bien divergentes en su apuesta, ámbos compartían demasiados puntos en común como para entender que no iba a haber sitio para dos gallos en el mismo corral. Si hace un año nos hubieran preguntado cual era nuestra apuesta, hubieramos apostado a ojos cerrados por el tanto tiempo añorado Gran Turismo. Hoy, con ámbos juegos en nuestras manos, es el título de Bigbig quien se merece todo tipo de reconocimientos.

Y no lo hace fruto de las carencias de su hipotético rival - que las tiene, y muchas - sino por

El barro y la humedad han dado paso a una Alaska como nunca antes la habíamos visto. Los grandes campeones siempre se han forjado en el frío hielo

saber entender perfectamente su propia ideosincrasia y trasladar la fórmula que lo convirtió en referente en las ediciones de sobremesa, al tremendamente complicado universo de PSP.

Artic Edge deja de lado las castigadas tierras soleadas del desierto y las condiciones extremas que ofrecían las tierras del Pacífico, para trasladarnos de lleno a un lugar donde no cabe margen de error: Alaska.

Como podréis imaginar, el hielo y la nieve van a ser los pricipales protagonistas a la hora de ponernos las cosas difíciles. Y lo hará a lo largo de 12 enclaves que sustentan casi un centenar de recorridos entre los que nos abriremos paso.

Con el permiso de BurnOut, MotorStorm se ha convertido por derecho propio en un referente dentro de la conducción arcade. Pero lo que no nos podíamos llegar a imaginar era un aterrizaje tan acertado en PSP.

Bigbig ha logrado condensar en un UMD toda la magia que encierra la franquicia con una apuesta que aboga directamente por la diversión directa y la espectacularidad. Además de una bastante conseguida sensación de velocidad, algo de lo que han venido adoleciendo la inmensa mayoría de títulos que han ido llegando a la portátil de Sony.

Gráficamente no estamos ante un portento. Los escenarios por los que transitamos se llevan el mayor protagonismo, en detrimento de unos modelados un tanto limitados en los vehículos. Aúnque no son cubos con ruedas, sí que es cierto que cualquier juego de coches luce bastante mejor en este aspecto, y lamentablemente contrasta muy mucho con el excelente trabajo de texturizado de los entornos. Sin embargo, Artic Edge es un

Cuando el pez chico se comió al grande

GT estaba llamado a ser el buque insignia de PSP. Así ha sido considerado desde que fue anunciado. Pero la realidad es que el título de Polyphony no es ni mucho menos un juego a la altura de lo medianamente esperable.

Puede que comparar un juego tan arcade como éste con la simulación “pura” que ofrece GT sea un sacrilegio, pero hay demasiados puntos que son comparables y que no podemos pasar por alto.

El número de vehículos en pantalla y el modo online entre uno y otro a día de hoy no tiene color. Aquí tenemos la mejor prueba de que GT ha sido un título concebido con prisas, bajo presión y sin la más mínima atención hacia los seguidores de la saga.

Para hacer un juego no es necesario moverlo a 60fps ni presentar 800 coches. Tan sólo hay que crear algo medianamente divertido. Y así no te lloverán palos.



claro ejemplo de como un mayor número de polígonos no excluye un fantástico motor gráfico. El juego es capaz de mover de manera solvente a los diez vehículos simultáneos que hay en carrera.

Como hemos venido diciendo desde el principio, MotorStorm es un juego de conducción arcade, y como tal es su jugabilidad. Los diferentes tipos de vehículos (camiones, motos, buggys, quitanieves...) están debidamente preparados no sólo para abrirse paso en estos abruptos terrenos, si no además hacerlo a unas velocidades de vértigo.

Pero aquí es donde debemos poner el mayor pero del título. La franquicia hace gala de unos escenarios amplísimos, donde adelantar no resulta para nada demasiado trabajoso. El problema radica en la conjunción de este elemento con la bajísima IA del título. Ésto tiene como reflejo que una vez nos hayamos hecho







Camiones, motos de nieve, quitanieves, buggyes... todo vale con tal de llegar el primero a la meta. Tenga ruedas o no.

con el primer puesto, hay que ser muy cafre para no acabar ganando la carrera.

Carreras que como buen juego de conducción que se precie, estructuran la columna vertebral del título. Sin embargo no va a ser lo único que nos encontremos.

El modo carrera del juego encierra además una serie de pruebas a batir como son saltar una determinada distancia, o un curioso modo de carrera que contabilizará nuestro tiempo a través de diversos puntos intermedios. Un poco caótico

Aúnque también verá la luz en PS2, es sin lugar a dudas donde Artic Edge luce sus mejores galas gracias a su maravilloso online

pero que tiene como resultado un modo realmente divertido.

Pero si el modo carrera ya de por sí mismo mucho de sí, no menos importante es su imponente apartado online.

Podemos decir sin miedo a equivocarnos que estamos ante uno de los juegos que más y mejor explotan este aspecto. No sólo vamos a poder disfrutar del modo ad-hoc, sino que además tenemos un fantástico modo infraestructura con el que nos batiremos el cobre frente a nada más y nada menos que ocho rivales. Cierto es que de momento los servidores están aguantando el tipo dado que el título aún se encuentra en su fase de lanzamiento. Pero es digno de elogio un soporte online tan robusto y potente como el que Sony ha decidido brindar esta vez sí a sus usuarios. Una opción que puede alargar perfectamente la vida del título hasta el infinito.

Además, y como viene siendo habitual, no han dejado de lado el apartado sonoro, con una magnífica BSO que casa magníficamente en un título tan adrenalínico como el que nos Bigbig ha sido capaz de brindarnos.

Conclusiones:

Paradójicamente Artic Edge estaba condenado a vivir a la sombra del esperado GT. Ha llegado y ha devorado de manera cruel al título de Poliphony. Adictivo y con un online de lujo, es compra obligada si te van los arcades.

Alternativas:

Su propia naturaleza arcade lo enfrentan directamente con Legend y Dominator, de la franquicia BurnOut. Si bien es cierto que puede resultar menos espectacular, es mucho mas adictivo.

Positivo:

- *Un excelente motor gráfico*
- *Su apartado online es sublime*

Negativo:

- *Dificultad cambiante*
- *La IA no está a la altura*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	85
sonido	87
jugabilidad	92
duración	91
total	90

Una segunda opinión:

Estamos ante una recreación perfecta de lo que supuso el primer MotorStorm para su hermana mayor. La conducción arcade, sus situaciones imposibles y la infinita libertad que encierran sus aparentemente ilimitados circuitos, hace que estemos ante uno de los juegos más potentes del catálogo de PSP. Visto el fiasco que ha supuesto GT, si buscas un juego de coches, ni se te ocurra dudarlo ni un sólo segundo.

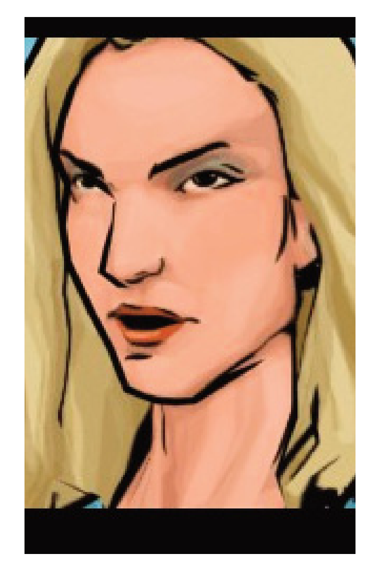
Jose Luis Parreño

desarrolla: rockstar · distribuidor: take2 · género: acción/aventura · texto/voces: castellano · pvp: 39,90 € · edad:+18

GTA Chinatown Wars

El honor, por encima de todo

Tras un soberano fracaso en ventas en la consola de Nintendo, Rockstar ha decidido regalarnos esta entrega, que sin explotar al máximo las virtudes de PSP, sí que tiene alicientes para entretenernos.



Chinatown Wars aterriza en PSP tras un dificil periplo en DS. Tras convertirse en uno de los grandes juegos del catálogo de la pequeña portátil de Nintendo, el resultado en ventas no ha sido el deseado.

En éste análisis no vamos a abordar las grandes virtudes que esconde esta nueva entrega. Para ello os vamos a remitir a nuestro análisis que realizamos en su momento para el lanzamiento en DS y que podréis encontrar en nuestro segundo número. Al ser un port directo, vamos a centrarnos exclusivamente en las diferencias que podemos encontrar en un juego concebido en una plataforma tan divergente como es la máquina de Nintendo.

Pocas van a ser las novedades que vamos a encontrar en esta entrega con respecto al original. Y para colmo, no todas son acertadas por las peculiaridades que ofrecen ámbas máquinas. Y todo ello con la alargada sombra

Chinatown Wars da el salto de DS a PSP. Aúnque no explota del todo el potencial de la máquina, tiene las suficientes virtudes para darle una oportunidad

que proyecta los magníficos Stories que nos deslumbraron hace ya demasiado tiempo.

Las novedades que nos encontraremos se sustentan en la mejora gráfica más que evidente, el cambio en los menus del juego y la sustitución, cuanto menos cuestionable, de los minijuegos por QTE.

Las bondades que ofrece la mayor potencia de la máquina de Sony, así como su mayor capacidad tanto a nivel de resolución como de tamaño, nos ofrecen una Liberty City mucho mejor acabada y con un juego de luces (diurno) francamente bien resuelta.

La enorme ciudad que ya vimos en GTA IV ha sido de nuevo trasladada en su mayoría (aproximadamente un 60% del territorio). Ciudad que recorreremos desde un punto de vista cenital, pero con elementos totalmente tridimensionales. Un aspecto cartoon que si bien se aleja completamente del engine gráfico visto en stories, cumple de manera sobria como escenario donde desarrollaremos nuestra aventura.

Esta vez la veremos con texturas a mayor resolución, y distinguiremos perfectamente el paso entre el día y la noche. Un lavado de cara que aunque no era del todo necesario, se agradece. Sin embargo no deja de sorprender la dejadez mostrada en otros apartados como el mantener las introducciones de las misiones en aspecto de comic, cuando perfectamente se podría haber jugado con las virtudes de PSP y mostrar alguna cinemática más elaborada.

La otra gran novedad es la sustitución de la PDA con la que gestionábamos todos los elementos en DS, por un menú mucho más clásico en esta entrega. No resulta tan intuitivo ni accesible, pero tampoco desvirtúan en exceso la experiencia de juego. Sólamente

Y San Andreas Stories que no llega...

Ni está, ni se le espera. Ansiado como pocos, pero jamás anunciado. Es algo así como el Santo Grial pesepero. Pero desde Rockstar jamás han dado ni un sólo indicio de que al menos hubiera intenciones de desarrollarlo.

No podemos culpar a la compañía, dado que si algo hay que estar es agradecido a una desarrolladora que nos encandiló con dos de los que probablemente sean tres de los mejores juegos con los que cuenta el no tan extenso catálogo de PSP.

El volver a recorrer la mítica Liberty City que destrozó a la industria, y esta vez en una portátil, fue un sueño húmedo cumplido. Retornar a Vice City, la confirmación del potencial de una máquina que ha sido enterrada prematuramente.

Chinatown Wars no es San Andreas Stories, pero como dice aquél, a falta de pan, buenas son tortas. Y cierto que lo son.



notaremos su lentitud si previamente probamos la versión de DS.

Pero sin lugar a dudas, el mayor paso atrás lo vemos en la sustutición de los divertidos minijuegos que desenvolviamos con el stylus, por una insulsa combinación de botones. Un gran lunar, que francamente, resta de un gran atractivo que sí presentaba el título original. Es obvio que PSP carece de pantalla táctil, pero tal vez hubiera sido mejor erradicarlo por completo que no intentar paliarlo de ésta manera.

No tiene mucho sentido que anteriormente nos valiésemos del stylus para usarlo como destornillador, golpear, mover, trasladar, girar, dibujar... para pasar a este sistema que no aporta absolutamente nada y que se donota que está metido con calzador que otra cosa. Éste es uno de los peligros que encierra portarun título de una plataforma a otra.







La vista cenital nos trasladará a los primeros títulos de la saga. LC cumple sobradamente como escenario donde cometer nuestras fechorías

Unas veces se acierta, y otras no...

Y con todo ello llegamos al otro grandísimo debe que encontramos en el título: su apartado sonoro. Éste es necesario reseñar, no por ser diferente al original, sino por ser exactamente el mismo. Ésta tenía su pase lógico dado el limitado espacio del que disponía en la consola de Nintendo. Sin embargo es un verdadero crimen mantener la misma naturaleza en la máquina de Sony. Y éste toma tintes dramáticos si lo comparamos con quien debe compartir catálogo en PSP, que no son otro que los Stories.

Pero aunque no tan satisfactorio, es innegable que Chinatown Wars es un grandísimo título que puede y debe tener su espacio en PSP. No llega a las virtudes de sus antedecesores, pero no por ello deja de ser una más que firme apuesta si buscas un sandbox que encierre una gran cantidad de posiblidades.

La historia, tan elaborada como bien llevada, te tendrá atrapado de principio a fin para llegar al fondo del asunto que llevó a la tumba al padre de Huang Lee, protagonista total y absoluto del título.

Y aunque diferente, esta entrega sigue siendo un GTA, y sigue escondiendo en sus calles todos los alicientes que podemos encontrar en cualquiera de las anteriores entregas: Misiones secundarias, saltos únicos, objetos que localizar, carreras ilegales... y un divertídisimo modo de juego con el que hacer dinero: El tráfico de drogas. Además retornan uno de los grandes clásicos de la saga: las masacres.

Como contrapunto, volvemos a sufrir el mismo handicap que en su versión original. De nuevo los seis minijuegos online que trae el título únicamente estarán disponibles en modo local, quedando el modo infraestructura limitado al intercambio de objetos.

Un GTA que esconde en su interior un pequeño gran tesoro que te atrapará durante muchos meses si tu fin es el ansiado 100% de la aventura.

Conclusiones:

Chinatown Wars fue maltratado por el gran público y no respondió al éxito de críticas. Pero la realidad es que nos encontramos con un GTA, y eso es sinónimo de horas. De muchas horas de diversión.

Alternativas:

Es irremediable citar los dos grandes sandbox de la máquina: Liberty City Stories y Vice City Stories. ChW puede verse ensombrecido por sus antedecesores a pesar del tiempo transcurrido.

Positivo:

- *Un gran juego y adaptado a PSP*
- *Nuevos contenidos añadidos*

Negativo:

- *Los QTE, metidos con calzador*
- *El apartado sonoro es inexcusable*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	79
sonido	69
jugabilidad	90
duración	93
total	**81**

Una segunda opinión:

Puede que muchos no entiendan este lanzamiento, además si viene precedido por los magníficos Stories. Si obviamos su deficiente apartado sonoro, nos podemos encontrar ante un título que en nada desmerece el catálogo de PSP.

Jose Luis Parreño



desarrolla: visceral games · **distribuidor:** ea · **género:** shooter on rails · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 49,95 € · **edad:**+18

Dead Space Extraction

¿Que fue lo que ocurrió en la USG Ishimura?

Los usuarios de Wii tienen la posibilidad de conocer los hechos que derivaron en la situación que nos encontramos en el primer Dead Space. Por el mismo dinero pueden disfrutar de uno de los mejores shooter on rails de la consola.

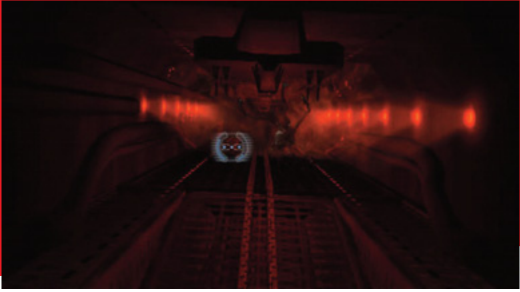
Al excelente Dead Space se le podían poner pocos "peros", uno de ellos era lo poco que profundizaba en la historia anterior a los hechos que ocurren, que habrían llevado a la USG Ishimura al estado en el que nos la encontrábamos. Aunque en el DVD que acompañaba al juego ya se adelantaban algunos datos, Electronic Arts y Visceral Games decidieron utilizar estos hechos en el juego que anunciaron para Wii y que poco después confirmaron como un shooter on rails.

La historia del juego comienza en una colonia minera de nombre Aegis 7 donde se localiza un extraño mineral que parece esconder algo, todo aquel que ha tenido contacto con él sufre trastornos como insomnio, alucinaciones y comportamientos extraños. Para proteger a la población minera de Aegis 7 y estudiar el mineral "marker" deciden llevarlo a bordo del USG Ishimura para que lo traslade a la tierra y allí sea estudiado. En ese momento tomamos nuestro papel en la aventura, el de un minero de nombre Sam que será uno de los encargados del traslado del mineral a la nave.

A lo largo de las diez misiones que conforman el juego tomaremos el rol de diferentes personajes con distintas funciones y misiones que realizar, a través de los cuales iremos conociendo todo lo acontecido en la nave antes del juego de PS3 y Xbox360. La historia es algo fundamental en este Dead Space Extraction, mucho más de lo que es habitual en los shooter on rails que se habían lanzado hasta ahora, en los cuales primaba la

Diez misiones en las que controlaremos a diversos personajes a traves de los cuales se desarrolla una muy buena historia





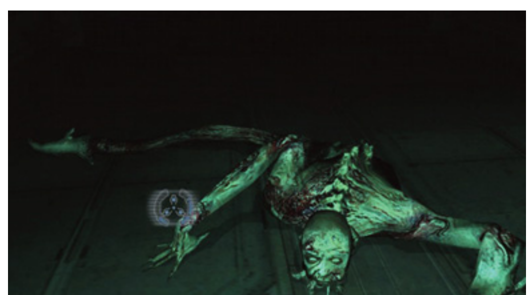
acción sobre la trama del juego en todo momento. Enlaza perfectamente con el inicio del primer Dead Space y si no lo has jugado será difícil resistirte a la tentación de saber como continúa la historia; si disfrutaste del primero sería imperdonable no conocer que fue lo que ocurrió a la Ishimura previamente.

Una pena para seguir la historia que el juego esté completamente en inglés, no se ha doblado ni traducido, lo cual puede suponer una barrera para muchos jugadores ya que tiene un nivel medio-alto del idioma de Shakespeare y puede hacer que muchos se queden únicamente con la acción del título, lo cual puede hacer que se pierdan en determinados momentos o que opten por otros títulos del mismo género que como juego de solo tiros son mejores que este Extraction.

El sistema de control de esta precuela de Dead Space es sencillamente maravilloso, con el Wiimote controlamos el disparo y mediante el nunchuk cambiamos de arma y realizaremos las acciones especiales como el cuerpo a cuerpo. La implementación del sensor de movimiento es muy sensible y precisa logrando un grado de inmersión total al jugador. La sensibilidad del control es fundamental en un juego en el que nuestra supervivencia depende, casi exclusivamente, de nuestra puntería y nuestra habilidad para desmembrar estratégicamente (los jugadores del primer Dead Space ya saben que es esto) a los enemigos que nos vayan apareciendo.

Aunque se trata de un shooter on rails se han incluido fases en las que nos podemos mover libremente y otras en las que deberemos resolver determinados puzles o elegir el camino a seguir para continuar en la aventura. Es un acierto ya que dota al juego de una variedad mucho mayor y están integrados perfectamente en la trama del juego no interrumpiendo la acción del mismo. No ocurre lo mismo con los documentos que iremos encontrando a lo largo de la aventura al más puro estilo Resident Evil, podemos encontrarlos cuando tengamos la pantalla llena de criaturas dispuestas a eliminarnos y deberemos leerlo y dejar la acción para después, ya que una vez cerrado no podremos volver a leerlo.

El número de armas es elevado y se pueden ir modificando y mejorando según discurre la aventura, cada una de ellas tiene dos modos de disparo, el normal y uno de mayor potencia que requiere de un giro de 90º del mando de Wii y un tiempo para recargarse.





La resolución de puzles, fases en las que controlamos la cámara y la elección del camino a seguir hacen de este Extraction algo más que un shooter on rails









El juego dispone de cuatro grados de dificultad aunque los dos más difíciles solo se activarán al finalizar el juego en alguno de los dos más sencillos, estos pueden ser excesivamente fáciles para los jugadores más diestros. La Inteligencia Artificial de los enemigos no está excesivamente desarrollada y su ataque es siempre directo y muy previsible, la dificultad vendrá determinada por su número, su resistencia y la cantidad de daño que son capaces de infringirnos.

Extraction incluye todo lo que hizo de Dead Space uno de los mejores juegos del año pasado, la capacidad telequinética, los desmembramientos estratégicos o el ambiente opresivo. Aún así sufre las limitaciones del género no logrando el grado de inmersión e incluso agobio de su hermano mayor.

Gráficamente cumple con nota, ayudados por el movimiento prefijado de la cámara y el ambiente oscuro y cerrado del juego, Visceral Games han logrado un aspecto visual muy sólido con buenos modelados de personajes y mejores efectos de luces y sombras. El diseño de niveles es muy acertado con escenarios variados y muy divertidos no faltando algunas fases en espacio abierto que tanto que hablar dieron en el primer Dead Space.

A nivel sonoro destaca sobre la mayoría de juegos de Wii con una espectacular banda sonora y muy buenos efectos que lograrán asustarnos más aún que los enemigos al aparecer. El doblaje en inglés es francamente bueno y es una pena que no se haya doblado o al menos subtitilado al castellano. El poco éxito de los juegos para público adulto en Wii parece ser el culpable de que EA



no haya doblado el juego como suele ser habitual en sus lanzamientos. El problema es que estas decisiones pueden llevar al catálogo de la sobremesa a un círculo vicioso en el que los juegos adultos no se traducen porque no venden y no se venden porque no se traducen.

Gráficamente cumple con nota, a nivel sonoro destaca con muy buenos efectos que logran una gran ambientación

El juego no es excesivamente largo (se puede terminar sin problemas en 7-8 horas) pero es bastante rejugable y tiene una buena cantidad de extras y modos que lo compensan. Destaca la posibilidad de jugar a todo el juego o solo algunas partes en cooperativo con un amigo y el Challenge Mode que permite, una vez finalizado el modo historia, disponer de distintos retos en algunos de los mejores escenarios del título con la única preocupación de la acción directa, sin las "ataduras" del modo historia.

Tras jugar a este Dead Space Extraction solo queda decir que EA y Visceral Games acertaron en la elección del tipo de juego que iban a llevar a Wii (viendo las limitaciones de la consola de Nintendo) y han realizado un gran trabajo en todos los aspectos técnicos y artísticos del título. Solo la no traducción del juego y las limitaciones jugables de los shooter on rails hacen que no pase a la lista de los indispensables de Wii.



Conclusiones:

Un muy buen juego con una gran historia y ambientación que se ve lastrado por la barrera del idioma y las limitaciones del género. Un must have en el catálogo actual de Wii.

Alternativas:

Wii se está conviertiendo en la consola de los shooter on rails, a la espera del nuevo Resident Evil, los House of the Dead 2&3 y Overkill, y el RE: The Umbrella Chronicles son la referencia.

Positivo:

- Una buena historia.
- La ambientación en general.

Negativo:

- Está en completo inglés.
- No consigue la inmersión del primer Dead Space.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	82
sonido	84
jugabilidad	78
duración	78
total	**80**

Una segunda opinión:

Aunque no estés interesado en la historia, Dead Space Extraction es uno de los mejores juegos a nivel gráfico de Wii, también es de los más divertidos.

metacritic

desarrolla: square-enix · **distribuidor:** koch · **género:** lucha · **texto/voces:** castellano7inglés · **pvp:** 39,90 € · **edad:**+12

Dissidia: Final Fantasy

Saliendo por la tangente

Square-Enix sigue empeñada en experimentar con su franquicia estrella. Como bien es sabido, las luces han brillado muchísimo menos que las oscuras sombras. ¿Estamos ante otro batacazo como Dirge of Cerberus?



Si de algo sabe en esta vida el gigante Square-Enix es el de explotar sus sagas incluso más allá de lo recomendable. No en vano la línea que divide marketing y calidad ha sido traspasada demasiadas veces en los últimos años. Lejos queda ya la imagen de referente en el mundo del rpg, gracias en gran medida a los sonoros patinazos que ha ido encadenando de un tiempo a esta parte.

Crisis Core fue un atisbo de luz en una línea dónde no hay ni el mas mínimo escrúpulo en reeditar hasta la saciedad las viejas glorias. Un mal menor dado el nefasto acierto que han mostrado casi todas las veces que se han salido del género que una vez les proclamó reyes.

Es en este escenario de dudas donde se ha presentado Dissidia. El fantástico engine de Crisis Core sirviendo como base de un crossover multitemporal que tiene en el género de la lucha 1vs1 el pilar sobre el que se sus-

Dissidia intenta aunar en un sólo título toques de RPG y del género de lucha. Pero el matrimonio no resulta todo lo placentero que quisiéramos

tenta la historia.

El juego nos presenta a todos y cada uno de los héroes de la saga desde el capítulo I hasta el X. Por ello encontraremos a Cecil, Locke, Cloud, Sephirot, Squall, Tidus, el Caballero de la Luz o Kefka, entre otros muchos. Personajes recreados y rescatados de las entrañas del tiempo en un alarde técnico que demuestra a las claras que si algo saben hacer los chicos de Square es dotar lo más nímio de una espectacularidad sobresaliente.

Sin embargo no sólo de cinemáticas puede sustentarse un título, que si bien intenta juntar dos géneros tan dispares como el rpg y la lucha, hace aguas a medio camino.

Dissidia no es ni lo uno ni lo otro. Y sin embargo es dos en uno. Una cuenta arimética bastante confusa, dónde lejos de sumarse las virtudes de ámbos, cae en demasiados tópicos y errores que lastran su experiencia jugable.

Es dificil saber con exactitud donde falla realmente Dissidia, ya que apartado por apartado, salvo su aleatoria jugabilidad, sabe explotar con gran solvencia las caracterísiticas propias de la máquina. El pero hay que encontrarlo en la satisfacción personal del título, ya que una vez pasado el shock inicial, se vuelve anodino. Un efecto que sube exponencialmente dado que rara vez vamos a encontrar algún motivo que nos haga seguir avanzando.

Como hemos enunciado anteriormente, Dissidia pretende aunar el rpg con la lucha. Y como buen rpg, este debe tener tres pilares básicos: argumento, evolución de personajes y libertad de acción. Éstas estan presentes, pero de un modo tan superficial que ni siquiera el argumento puede llegar a servir como excusa.

Explotando lo ya explotado

Puede sonar a reiteración, pero no por ello deja de ser denunciable. No podemos estar siempre reciclando elementos, poniéndole una intro nueva y lanzarlo como si fuera la quinta esencia. Estamos descontextualizando de una manera sangrante todo lo que rodea a todos y cada uno de estos juegos. Cada FF fue concebido de manera conclusa para una plataforma en concreto. Cada uno poseía su propia esencia y su propia ideosincrasia que lo diferenciaba del resto. Pero ya vale.

La gente pide a gritos un remake de VII, no ver a Cloud en una película, luchando en un beat'em up o haciendo de secundario en un spin-off. Todo tiene un límite y esta sobreexplotación va a acabar, más pronto que tade, con la paciencia del consumidor, que ve como de manera sistemática, Square lanza productos bajo las siglas FF que poco o nada tiene que ver con lo que le hicieron grande.



De nuevo el bien debe hacer frente al mal. Y para ello debemos seguir diez tramas distintas (una por cada uno de los diez primeros capítulos de la saga), en el que con una dificultad ya prefijada de antemano, debemos conseguir el Cristal que una vez nos fue arrebatado, para con ello, reestablecer el equilibrio entre ámbas fuerzas.

Una historia llena de topicazos e insulsa, en el que a través de cinemáticas veremos la evolución de la misma en forma de diálogos entre personajes. Es todo tan predecible, que podría llegar a ser prescindible a todas luces.

La evolución de nuestro personaje también está presente. Según hayamos logrado cumplir una serie de objetivos en combate (golpe concreto, defensa perfecta o realizar una maniobra antes de tiempo), seremos recompensados con experiencia







El apartado técnico es irreprochable, pero su argumento lleno de tópicos, su jugabilidad tan peculiar y lo descafeniado de la evolución, lo condenan

para ir subiendo de nivel, y por ende, nuestros atributos. Aúnque también podemos potenciarlos al ir equipándonos con armas, armaduras y amuletos. Ésta tal vez sea la parte más trabajada del título, pero está demasiado trivializada.

En cuanto a la libertad, esta es nula. La única libertad la encontraremos al elegir el camino por el que nos desenvolveremos en el tablero de juego.

Aúnque con toques de rpg, Dissidia es eminentemente un juego de lucha. De nuevo bien resuelto tecnicamente en cuanto a gráficos y sonidos, pero que intenta esconder un lunar bastante enquistado: la jugabilidad.

Ante todo hay que decir que no es un título injugable. Pero si denota varios errores conceptuales que por innovar, dan la sensación en todo momento de no ser la mejor opción. Uno de ellos, y el más sangrante es el tema de los escenarios. Demasiado amplios para albergar a tan sólo dos combatientes. Ésto hace que nos pasemos gran parte del mismo recorriendolo intentando dar caza a nuestro rival. Cómico al principio, pero frustrante con el paso del tiempo. Hay combates que es más un corre que te pillo, que una lucha entre las dos fuerzas que rigen el Universo.

Por otro lado está su peculiar concepto de lucha. No el que da mas veces es el que va ganando. Para poder vencer, es necesario ir haciéndonos fuertes e ir acumlando puntos de ataque, puntos que son restados a su vez de la defensa de nuestro rival. Estos puntos no merman la vitalidad de nuestro contrincantel, pero nos permitirá, llegado el momento, vencerle sin paliativos. Un baile demasiado complejo y que no es lo que se busca en este tipo de género.

En definitiva, Dissidia es un juego que puede llegar a cumplir las espectativas de los fans de la saga, pero que no satisface a los amantes de ni uno de los dos géneros. Como bien reza el dicho, zapatero, a tus zapatos. Y ya va siendo hora que Square-Enix tome conciencia de ello.

Conclusiones:

Es soberbio técnicamente. Sus cinemáticas siguen siendo lo mejor que ha visto el mundo del videojuego. Pero como juego no puede satisfacer ni a los amantes del rpg ni a los que busquen un buen juego de lucha.

Alternativas:

No hay alternativas válidas, dada su peculiar naturaleza. Quien busque un buen rpg, tal vez deba cambiar de plataforma. Si buscas un juego de lucha, Dark Resurrection sigue siendo el rey.

Positivo:

- *Unas cinemáticas monstruosas*
- *Todo el elenco FF en un solo UMD*

Negativo:

- *Hace aguas como juego*
- *No es un rpg ni un juego de lucha*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	92
sonido	85
jugabilidad	68
duración	83
total	70

Una segunda opinión:

Puede que muchos no lleguen nunca a entender el concepto que propone Dissidia. Puede ser duro al principio, y no tan satisfactorio a pesar de invertir horas y horas en él. Típico juego que o lo amas, o lo destierras por completo. Lamentablemente no hay termino medio para un juego de este tipo.

Jose Luis Parreño



desarrolla: level 5. · distribuidor: nintendo · género: puzzle · texto/voces: castellano · pvp: 39,90 € · edad:+7

Profesor Layton y la Caja de Pandora

Emulando a Sherlock Holmes

Trás la grata sorpresa que fue su primera aparición en la portátil de Nintendo, nos llega esta segunda entrega. Sigue completamente la línea de trabajo que lo encumbraron, pero con jugosas novedades.



Un año es lo que hemos tardado en ver esta secuela. La segunda parte de una saga que en su primera entrega se convirtió en un icono de la pequeña de Nintendo. Su magnífica historia y su no menos llamativa forma de llevarla, lo encumbraron con todo merecimiento en un pequeño tesoro que todo poseedor de DS debería al menos probar.

Es complejo, y a la vez tremendamente sencillo saber en donde reside el éxito de esta nueva franquicia. Su profunda carga narrativa, inspirada totalmente en las obras de Arthur Colin Dayle y sus personajes de su archiconocido éxito: Sherlock Holmes.

No cuesta en absoluto trazar paralelismos entre ámbos títulos. Layton, caballero inglés de modales de finales del XIX, con refinados gustos y con una habilidad innata para resolver los acertijos

La Caja de Pandora es la segunda entrega de la saga que ha conseguido aunar de manera brillante la narrativa y el juego.





más enrevesados, no es más que un Mr Holmes con sombrero de copa y sin pipa que fumar. Su joven ayudante Luke, entusiasta y efusivo, a la par que atento y disciplinado, copa los valores del original Watson. Ámbos son los encargados de intentar llegar más allá de donde Scotland Yard es capaz de ver, donde les espera el Moriarty de turno, en una aventura donde los giros argumentales mantendrán en vilo al jugador/lector.

Éste es posiblemente el mayor acierto del juego de Level 5. Desde el primer momento nos sentimos partícipes de una novela detectivesca. La estrecha línea que premeditadamente intenta marcar entre obra literaria y juego, se torna cada vez más difusa conforme nos enganchámos más y más a ella, hasta el punto de que llegará el momento de preguntarnos si estámos ante un libro para jugar, o un juego para leer.

Si tuviste oportunidad de probar La Villa Misteriosa, las novedades que encontrarás en esta segunda entrega van a ser nímias. Si no lo hiciste, no es en absoluto indispensable para poder disfrutar de lleno de esta aventura. Tan sólo unas cuantas reminiscencias hacia situaciones y personajes ya vividas en la pequeña aldea se convierten en el



El apartado gráfico bebe directamente de las grandes producciones de animación televisivas. En momentos dudaréis si estáis jugando o viendo un capítulo. Además viene con un lujazo: Un doblaje al castellano sobresaliente. Indispensable.

No. 003 20/20 Picarats Hint Coins: 10

Which key opens the door?

As you might expect, the key won't open the door if its shape won't let it pass through the keyhole. Use your stylus to fit keys to the lock.

Examine each key carefully and use your stylus to move the keys and find the one that fits into the lock.

Hints 1 2 3

Quit

Memo

Restart



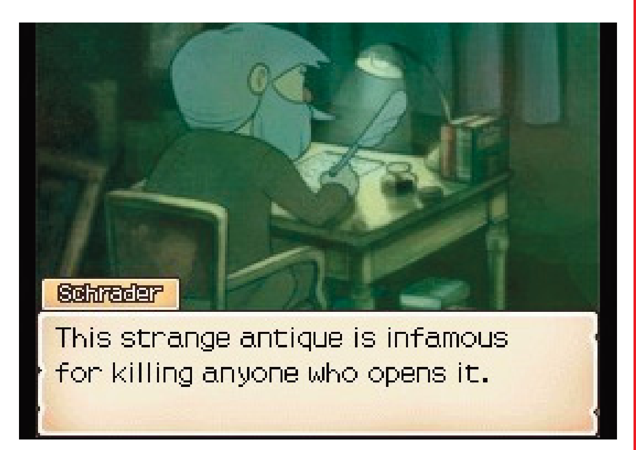
único nexo de unión entre una y otra, que para nada repercute en el hilo argumental de esta última.

Esta vez cambiaremos la bucólica Villa Misteriosa por otro enclave que acerca aún más si cabe a ambos personajes ficticios: Londres. La razón que nos mueve será encontrar los motivos que encierra la misteriosa muerte del Profesor Schrader. Una misteriosa caja encontrada por él mismo, es el motivo de una extraña misiva: “Tengo en mis manos un extraño artefacto. Todo aquel que ose abrirlo, perecerá”. Movidos por tal descubrimiento, Layton y Luke deciden acudir a Londres. Pero lo que allí encuentran no es sino el cuerpo sin vida del Profesor.

¿Tal vez la leyenda es cierta? Ni mucho menos. Pronto descubriremos que tal circunstancia mística tiene mucho más que ver con la avaricia humana que en la gracia divina. El Schrader ha sido asesinado y en sus manos yace un billete sin rumbo en un lujoso tren: el Molentary Expres.

Este será el punto de partida de una aventura trenzada de tal manera que engancha desde el primer momento gracias a su ritmo pausado y enigmático que impregna toda la obra. Además, logra inmiscuirnos de tal manera que realmente nos hace llegar a sentirnos en todo momento los verdaderos protagonistas de este viaje.

Como ya hemos dicho con anterioridad, La Caja de Pandora no es sino una aventura continuista que logra coger todo lo bueno - y francamente, era mucho - de su antecesor, y pulirlo en determinados aspectos. Es por ello que las mejoras a nivel técnico son netamente puntuales, y éstas están en mayor medida más profunidizadas en el



aspecto narrativo de la historia.

Gráficamente nos volvemos a encontrar con un juego que maneja con una gran armonía las partes cinemáticas propias de la historia, con los hermosos parajes que visitaremos. Las primeras, claramente inspiradas en cualquier serie de animación que se precie, denotan un gran cuidado y no se quedan limitadas unicamente a ser simples nexos de unión intercapitular como parecía darse en la Villa Misteriosa. Las partes in-game mantienen el mismo estilo del anime, con escenarios muy cuidados y tremendamente coloristas. El saberse esencialmente una aventura gráfica permite este tipo de licencias.

En esta secuela, la mecánica del juego es exactamente igual a la primera. Nos dedicaremos a recabar información entre los diversos personajes que pululan por el escenario, así como a interactuar con el entorno en pos de nuevas pistas que nos acerquen un poco más a la solución.

Pero donde verdaderamente avanzaremos en la historia es a través de sus puzzles y acertijos. De nuevo nos volveremos a encontrar más de 150, algunos endemoniadamente enrevesados, y que deberemos superar en su mayoría para poder abrirnos paso.

Los puzzles, todos y cada uno minuciosamente tratados, hacen valer por sí mismos de las virtudes de las que hace gala la pantalla táctil de DS. Pulsar, girar, limpiar, colocar, trasladar, mover... acciones naturales y que emprenderemos stylus en mano.

Y llegados a este punto es donde nos encontramos la mayor sorpresa que encierra el título. La Caja de Pandora no sólo va a llegar traducido a nuestro idioma, sino que llega doblado. Y un doblaje que rezuma calidad por los cuatro costados. Un broche final a un producto realmente notable y que además veremos incrementados sus retos de manera semanal durante al menos los próximos 7 meses a razón de un puzzle semanal simplemente conectándonos a la red de Nintendo. Sobresaliente.

Conclusiones:

Pese a ser una mera continuación de lo visto en Villa Misteriosa, la nueva historia y los nuevos puzzles son motivo suficiente para hacerse con esta pequeña joya. Y aderezado con un doblaje de lujo.

Alternativas:

La Villa Misteriosa es sin lugar a dudas su alternativa más directa. Sin embargo también son altamente recomendables dos títulos que como aventuras gráficas nos dejaron un gran sabor de boca: Another Code y Hotel Dusk.

Positivo:

- Lo mismo, pero mejorado
- Un doblaje excepcional

Negativo:

- No sorprende como la primera parte
- Algunas pistas a los acertijos...

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	93
sonido	90
jugabilidad	91
duración	90
total	91

Una segunda opinión:

Ha perdido el factor sorpresa del primero pero a cambio ofrece una historia y un desarrollo mas trabajados con un mayor numero de personajes y variedad de puzles y extras. Imprescindible si te gustó el primero y una buen opción si no lo probaste.

Jose Barberán

desarrolla: sega · distribuidor: sega · género: deportivo · texto/voces: castellano · pvp: 39,95 €DS /59,95 € Wii · edad:+3

Mario & Sonic

en los Juegos Olímpicos de Invierno

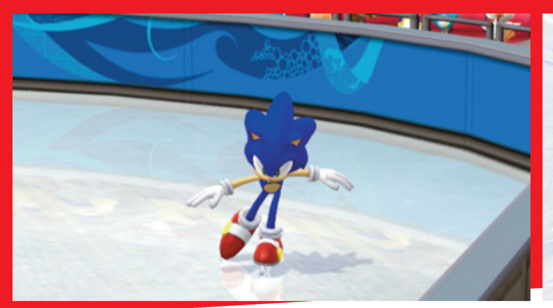
Tras el éxito de ventas de Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Verano lanzado hace dos años estaba cantada una edición para los Juegos de Invierno que se celebran en Vancouver en solo unos meses.



Madrid y Barcelona, McEnroe y Borg, Betis y Sevilla, Karpov y Kasparov, Nadal y Federer, ... nada comparado con la rivalidad que hace solo unos años tenían Mario y Sonic, o mejor dichos los fans de Mario contra los fans de Sonic. Con motivo de los Juegos Olímpicos de Pekín, Sega decidió reunir a los dos personajes más carismáticos del sector y todos sus amigos en un mismo juego y como los resultados (económicos) fueron espectaculares -más de 10 millones de unidades vendida- estaba cantado que volverían para los Juegos Olímpicos de Invierno que se celebran este año en la ciudad canadiense de Vancouver.

El juego permite competir en 20 disciplinas olímpicas con distintas características cada una de ellas que van desde animados partidos de hockey sobre hielo a las diferentes modalidades del

El desconocimiento de los deportes de invierno en nuestro país puede ser un handicap para este título. No es necesario conocerlos para disfrutar del juego.





esquí pasando por patinaje o el siempre "divertido" curling. En cada uno de estos deportes podremos jugar hasta cuatro jugadores simultáneos haciendo determinadas acciones con el Wiimote, el Wiimote y el nunchuk o sobre la balance board que es compatible con la mayoría de disciplinas que incluye el juego. Este es uno de los aspectos que han mejorado respecto a la anterior edición del juego, el sistema de control se ha mejorado significativamente, lo cual no era difícil ya que en los Juegos Olímpicos de Verano era muy malo. Aún así hay pruebas en las que aún peca de excesivamente brusco en determinados momentos por una excesiva sensibilidad de detección de movimientos. Otro aspecto a destacar en este punto es que no está equilibrado el control con la balance board con los controles con mando, el que juegue sobre la tabla disfrutará más del juego pero tiene todas las papeletas de perder todas las partidas. No se ha incluido la opción de jugar online lo cual se hace imprescindible a día de hoy en un juego de este género, lo único que puedes hacer es subir tus records y compararlos con los de tus amigos o los mejores jugadores del mundo. El juego es asequible, como se podía esperar en un título para toda la familia la dificultad del mismo es escasa y cualquier jugador con un mínimo de experiencia no tardará en superar todas las pruebas en el nivel más complicado, en ese momento el único reto será ir superando sus marcas o vencer a tus compañeros de juego. Debería haber una mayor diferencia entre unos niveles de dificultad y otros, o haber incluido algún nivel más que suponga un reto a los más jugones de la casa.



Mario, Sonic, Luigi, Donkey Kong, Tails, Shadow, Yoshi, Peach, Daisy, ... están (casi) todos, dispuestos a ser el mejor en cada una de las 20 disciplinas olímpicas que el juego nos ofrece.



DS: Los Juegos Olímpicos de Vancouver 2010 en tu bolsillo

La versión de DS ofrece todos los deportes de su hermana mayor, todos unos Juegos Olímpicos de Invierno en el diminuto tamaño de un cartucho de la consola portátil de Nintendo. Al igual que en la versión de Wii el juego se ha mejorado respecto a la edición de los Juegos de Verano en multitud de aspectos, el principal de ellos es el control que ha pasado a ser mucho más fluido y preciso. Mediante una acetada mezcla de control clásico mediante los botones y cruceta de la DS y la realización de acciones especificas, en determinados momentos, con el stylus sobre la pantalla táctil tendremos un control absoluto sobre nuestro personaje en el juego.

La dificultad del juego está mejor diseñada que en la edición de Wii y aunque no se un juego difícil, sí supondrá un reto mayor a los jugadores de DS

Técnicamente el juego también ha progresado, el modelado de los personajes y el diseño de las escenarios está muy por encima del mostrado por el juego anterior de la saga e incluso a nivel sonoro, dentro de los límites de la DS, las melodías y efectos son de una calidad notable.

A destacar la posibilidad de jugar hasta cuatro jugadores con un único cartucho mediante la conexión de las cuatro consolas.





Gráficamente no es un juego que pasará a la historia pero que cumple, personajes bien modelados (si no los tienen bien modelados a estas alturas ...) sobre los típicos escenarios coloristas llenos de referencias a las dos sagas, en los que lo único que chirría es el público que se repite más de lo que debiera y la poligonización es tan escasa que no está a la altura del resto del juego. Las animaciones son mucho mejores que en el juego anterior y los efectos de reflexión y luz sobre la nieve y el hielo están bastante bien conseguidos y la sensación de velocidad en algunas pruebas es francamente buena. En este punto hay que destacar el excelente trabajo que se ha realizado en los menús y secuencias cinemáticas destacando la intro al juego.

Las melodías clásicas de las dos sagas se funden con otras épicas de las que tanto gustan en los eventos olímpicos conformando una banda sonora notable, los efectos de sonido son los típicos de cada uno de los personajes que en algunos casos comienzan haciendo gracia y terminan cansando por repetitivos.

El número de personajes se ha incrementado respecto a la edición de los Juegos Olímpicos de Verano y como no podía ser de otra forma incluye un gran número de minijuegos y pruebas que se irán desbloqueando según vayamos cumpliendo objetivos. Tampoco falta la clásica tienda en la que podremos conseguir objetos relacionados con el juego y los deportes de invierno para poder utilizarlos en las pruebas o simplemente coleccionarlos.



Conclusiones:

Se han mejorado los puntos negativos del anterior juego pero la falta de online y la escasa dificultad penalizan un juego que se ha creado pensando en un determinado perfil de jugador.

Alternativas:

La alternativa más clara es el Mario & Sonic en los Juegos Olimpicos de Verano pero este lo supera, mejor elWii Sports Resort.

Positivo:

- Jugar con tres amigos.
- Se han mejorado todos los aspectos respecto a la anterior edición.

Negativo:

- No permite el juego online.
- La dificultad del juego no supone un reto para los jugadores más expertos.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	70
sonido	75
jugabilidad	68
duración	64
total	68

gráficos	74
sonido	75
jugabilidad	69
duración	68
total	70



desarrolla: blue castle · **distribuidor:** 2k sports· **género:** deportivo · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+3

The BIGS 2

It's Showtime

El beisbol no goza de buena salud en nuestro país. Su ritmo pausado y estratégico no ha calado a este lado del charco. The BIGS 2 lo sabe, y sin pretensiones, conseguirá colarse en más de una noche aburrida

La mayoría tiene en su jugoteca algún título que nadie sabe como llegó allí, pero al que recurres de manera sistemática cuando quieres tener un momento bizarro y contracultural. Es en este terreno farragoso donde tal vez The BIGS 2 deba encontrar su acomodo en un mercado que no entiende nada más allá de los juegos de fútbol y baloncesto. Ellos sólos se bastan y se sobran para llenar por completo el género de los juegos deportivos (obviando el ya de por sí género propio de la conducción).

Esta segunda parte nos llega a Europa después de que no lo hiciera el original. Pero no lo hace de la nada, si no que viene avalado por el magnífico trabajo desarrollado por 2K Sports a lo largo de los últimos años. Su esfuerzo con las franquicias NBA 2K y NHL 2k están ahí. Y sus logros están reconocidos en medio mundo.

El juego está bien resuelto técnicamente. Buenos gráficos y una bastante acertada jugabilidad. Puede ser una alternativa en tu jugoteca

Antes de nada hay que decir que si no te atrae lo más mínimo el beisbol, o no tienes unas nociones básicas de las reglas que lo rigen, es mejor pasar página y probar con otros títulos más afines. The BIGS 2 está concebido justamente para los amantes del beisbol, no para introducirte en su deporte.

Blue Castle ha sido la encargada de desarrollar esta segunda entrega. Y lo hace fundamentandolo en dos apartados: el visual y el jugable. No son sobresalientes, pero el primero sorprende por sus más que conseguidos modelados



y sus resultadistas efectos especiales. Y el segundo por saber solucionar en un pad los movimientos tan peculiares que requiere un juego como éste.

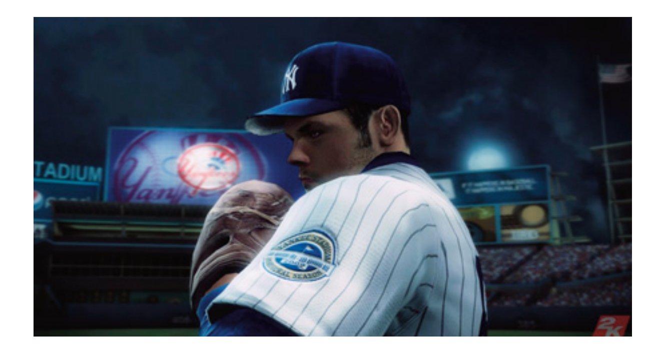
El modo Leyenda es el que más tiempo os va a ocupar. Empezarás en México y tu final es ser una estrella de la MLB

The BIGS 2 nos oferta tres modos de juego. El primero es el modo temporada, que nos permitirá jugar los 162 partidos de la regular season, así como los play offs correspondientes si conseguimos clasificarnos para ellos. Además nos permitirá gestionar nuestro equipo con un más que coqueto modo manager, muy similar a los que podemos encontrar en cualquier juego de fútbol o baloncesto, donde habrá que gestionar, fichar y despedir nuestra plantilla.

El segundo modo es tal vez el más interesante: Modo Leyenda. En él comenzaremos nuestra carrera en la Liga de Beisbol Mexicana, desde donde deberemos promocionar para convertirnos en una leyenda de la MLB.

El tercer modo encierra unos divertidos minijuegos a modo pinball. Graciosos, pero que no tienen mayor aliciente que el de entretener los ratos tontos.

The BIGS 2 es una alternativa bastante buena y bien resuelta técnicamente para traernos a Europa un deporte, que aunque familiar, es un gran desconocido para el gran público.



Conclusiones:

No vamos a decir que sorprenda, pero a nada que te atraiga el deporte, vas a encontrar en él un buen juego con el que satisfacer tus ratos de ocio. Recomendable si te gusta probar cosas exóticas y poco frecuentes.

Alternativas:

No hay ninguna alternativa a esta franquicia. Si alguien quiere buscar algo parecido en PS3 y 360, debe recurrir a su primera entrega, pero ésta no fue lanzada oficialmente en Europa.

Positivo:

- *Buen apartado técnico*
- *El modo Leyenda, muy bien integrado*

Negativo:

- *El apartado sonoro es flojo*
- *No es accesible a todo el mundo*

TEXTO: PEDRO SÁNCHEZ

gráficos	80
sonido	65
jugabilidad	80
duración	75
total	**73**

Una segunda opinión:

La gran baza del título es su Modo Leyenda. Tiene el gran handicap de tener que abrirse camino en un mercado que no es el suyo, y eso va a ser un muro demasiado alto con el que luchar y que va a impedir que mucha gente disfrute de las cosas que tiene.

Jose Luis Parreño



desarrolla: timegate · **distribuidor:** koch media · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:**+16

Section 8

A vueltas con el multijugador

Section 8 es perfectamente consciente de sus limitaciones y del feroz entorno en el que debe lidiar. Tal vez por ello no sabe explotar como debiera sus virtudes y se muestra como un juego correcto. Sin más.

Section 8 es un juego fuertemente enfocado hacia el online. Y no precisamente por ser su principal atractivo, sino porque el modo individual ha quedado relegado a su mínima expresión.

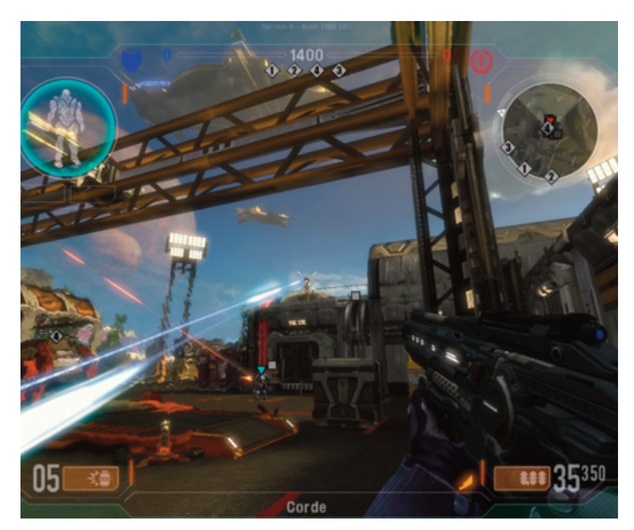
Es por tanto que no vamos a encontrar una historia que intente explicar el por qué estamos en esta situación, o como hemos llegado hasta ella.

Pero primeramente debemos separar las dos versiones a las que hacemos frente. Bien es cierto que la versión para X360 es algo inferior técnicamente, pero es a nivel jugable donde se reflejan en mayor medida sus carencias, tal y como veremos más adelante.

Dado que el modo campaña queda reducido casi por completo al tutorial, nos centraremos en su modo multijugador. Este básicamente consiste en una repetición sistemática de dos variantes: atacar un objetivo enemigo y defender el nuestro. No hay más.

Unas refriegas que se solventan de manera correcta, pero desde luego sin ningún alarde. La única novedad que proporciona es el elemento estratégico que conforma nuestra irrupción en la misión. En él, simularemos nuestra caida a la Tierra, donde tendremos una cierta libertad para elegir nuestro punto de impacto. Si caemos en mitad del fragor de la batalla, podemos aplastar a algún enemigo en nuestra caída. Pero tambien podemos buscar un lugar alejado y poder así sorprender a nuestro enemigo por la retaguardia.

La otra novedad que aporta a nivel jugable es la posibilidad de correr por el escenario pulsando el botón correspondiente. Este hecho en sí no es la novedad, si no que conforme lo usemos, iremos llenando una barra de energía, que una vez llena, podremos utilizar para desencadenar durante unos pequeños segundos una hipervelocidad que nos permitirá salir de más de una situa-



ción comprometida. Una maniobra que se encuentra algo descompensada, dado que aúnque no está limitada a ser únicamente una maniobra evasiva, será rara la vez que la usemos como elemento de ataque dado el caos en el que se desenvuelve la mayoría de combates.

Por todo lo demás, Section 8 se presenta como un juego plano y carente de virtudes, aúnque potencialmente las podía haber tenido. Aúnque el tema de los shooters intergalácticos y futuristas esté hipersaturado, casi siempre podemos encontrar algún aliciente que nos invite a probarlo.

Lamentablemente no es este el caso. No desentona, pero no despunta. Ni mediocre ni sobresaliente. Como diría el sabio: Ni fú ni fá.

Gráficamente nos encontramos un juego que dista bastante de los baremos que mueven actualmente al mercado. Unos modelados de nuevo aceptables sobre un motor que se mueve sin fisuras pero sin alardes. Y todo ello en unos escenarios que aunque amplios, no son el maná. Bien texturizados pero algo descompensados en su concepción, donde nos encontramos zonas hipersaturadas de elementos, que suelen corresponder con los objetivos de la misión, con otras bastante baldías e insulsas.

Es a nivel jugable donde está la mayor diferencia entre ámbas versiones es a nivel jugable, dónde el pad se presenta como un elemento un tanto duro a la hora de repartir leña. Para solventar esta carencia se ha instaurado una pequeña ayuda a modo de autoapuntado, pero que no llega a satisfacer del todo.

Un título correcto con el que pasar una tarde. Demasiado acomplejado y que denota un buen hacer heredado de otros grandes títulos del género, pero al que le falta mucho para llegar a convertirse en un referente. Puedes darle una oportunidad, pero no esperes mucho.

Conclusiones:

Section 8 se presenta como un título que intenta agradar a base de no cometer demasiados errores de bulto. Pero al final acaba sucumbiendo por sus nulas novedades. Un buen juego que no pasará a la historia.

Alternativas:

Por su temática, el juego que más se le acerca es sin lugar a dudas el multiplayer de Halo 3. Además es un título mucho más completo, con más modos online y un fantástico modo campaña.

Positivo:

- Correcto en todos los sentidos
- No tiene graves errores que lo lastren

Negativo:

- Demasiado enfocado al online
- Muy inferior a otros juegos del género

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	70
sonido	65
jugabilidad	64
duración	70
total	67

Una segunda opinión:

No es la octava maravilla del mundo, pero encierra algo en su interior que hace que siempre quieras volver a darle una oportunidad. Es indudable que no podemos esperar de él ser un Call of Duty o un Halo. Pero llega a entretener. Y a fín de cuentas ese es el objetivo de un juego.

Jose Luis Parreño



desarrolla: krome studios · distribuidor: lucas arts · género: Acción · texto/voces: castellano · pvp: 59,90 € · edad:+12

Star Wars The Clone Wars

Un Beat´em up para toda la familia

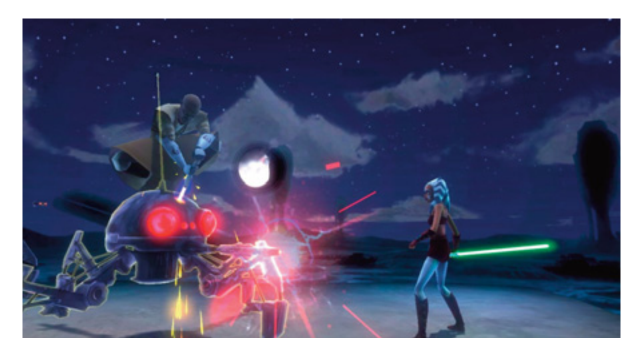
Star Wars The Clone Wars Heroes de la Republica esta basado en la serie de animación de Star Wars la cual se emite en Cartoon Network, su estilo gráfico recuerda al de los dibujos animados.

El universo de Star Wars tiene muchísimos seguidores deseosos de consumir todo tipo de material basado en la saga creada por George Lucas. The Clone Wars es una de las subsagas creadas, en la cual se cuentan parte de las aventuras de Luke Skywalker y compañía mediante una serie capítulos de dibujos animados.
El videojuego Star Wars The Clone Wars: Heroes de la Republica es la adaptación al videojuego de la serie de dibujos animados que tanto éxito está teniendo en Cartoon Networks.

Gráficamente el juego presenta un estilo Cartoon bastante atractivo, pero que no exprime lo mas mínimo las capacidades de las nuevas consolas como Playstation 3 y Xbox 360, es mas, hay muy pocos detalles durante la partida que no puedan ser plasmadas en las versiones inferiores de Playstation 2 o PSP. En cualquier caso, el aspecto general del juego es bueno y no apreciaremos ningún tipo de defecto gráfico durante el juego.

El apartado sonoro es muy bueno, presentando las melodías clásicas de la saga, así como los efectos sonoros característicos de cada uno de los personajes, aunque basándose en esta ocasión más en la serie de dibujos que en las películas. Destacar además que el juego está traducido y doblado, presentando un doblaje al castellano bastante bueno con el que podremos seguir el hilo de la historia sin ningún tipo de pro-

Jugablemente es similar a los beat´em up de las recreativas de antaño, diversión a raudales sin complicarte lo mas mínimo.



blema.

El apartado jugable es sin lugar a dudas el mas celebrado el juego. Su estilo es similar al de los beat´em up antiguos y recuerda especialmente al Star Wars Jedi Power Battles. Tendremos multitud de personajes seleccionables con los que superar las 30 misiones de las que dispone el juego. Cada personaje seleccionable dispone de su propio estilo de juego, siendo algunos mejores en la lucha cuerpo a cuerpo y otros mejores a larga distancia, pero siempre diferenciándose en alguna característica en la batalla. Otra de las características que llama la atención es la cantidad de robots o vehículos que podremos pilotar para superar las diferentes misiones, nos podremos subir a casi todos los enemigos y manejarlos como si fuesen un vehiculo.

El modo cooperativo online es su principal baza para divertir al jugador.

El juego dispone de un fantástico modo cooperativo para dos jugadores en el cual podremos superar el modo historia en compañía o enfrentarnos en una serie de pequeños desafíos que no tienen sentido en solitario.

La duración del juego no es muy amplia, tardaremos cerca de las 7 horas en completarlo completamente, pero su estilo de juego beat´em up arcade hará que lo rejuguemos en cooperativo una y otra vez.



Conclusiones:

Un juego sencillo que gustará especialmente a los seguidores de Star Wars y a los mas pequeños. Especialmente diseñado para jugar en compañía.

Alternativas:

Hay muchos Beat´em up con mas calidad que el juego que protagoniza el análisis. Tanto Ninja Gaiden 2 como la cuarta parte de Devil May Cry lo superan ampliamente, pero eso si, no son tan accesibles.

Positivo:

- Muy fácil del jugar y disfrutar.
- Su modo cooperativo.

Negativo:

- No gustará a los mas exigentes.
- No explota el potencial de las consolas mas potentes.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	66
sonido	80
jugabilidad	76
duración	65
total	64

Una segunda opinión:

Es un buen producto para que disfruten los niños experimentando con el control de un Jedi. Si no te gustan los dibujos animados o prefieres otros estilos, probablemente termine frustrándote.

Ismael Ordas



desarrolla: lexis numérique · **distribuidor:** ubisoft · **género:** aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,95 € · **edad:** +12

Metropolis Crimes

Un nuevo detective en la portatil de Nintendo

Una historia de policias, detectives y crímenes ambientada en los años 20, galardonada con el premio Milthon 2009 al Mejor Guión en un Videojuego ¿es suficiente para garantizar un buen título?

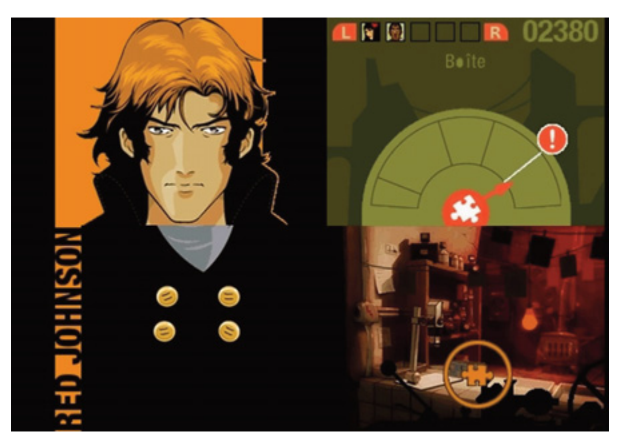
El catálogo de DS es tan grande y aparecen tal cantidad de novedades semana a semana que es sencillo pasar por alto juegos que tienen un buen rato que ofrecer. Entre tanto título para el público infantil de vez en cuando se lanzan algunos que van destinados a un jugador más adulto, sí, aquel que compró la consola con el Brain Training.

El juego que nos ocupa es una aventura de investigación en la linea de Hotel Dusk o los del Profesor Layton, y si bien no llega a al nivel de estos, sí puede ser una buena opción si no encuentras otro título para rellenar tus horas en el tren o el autobus.

Lo mejor del juego es sin duda la historia y la trama, ha recibido el premio Milthon 2009 al Mejor Guión. Tomaremos el papel de Red Johnson, un investigador privado que deberá resolver cuatro casos criminales en la ciudad de Metrópolis, utilizando todo su ingenio, astucia y valor para encontrar pruebas e interrogar a testigos y sospechosos. Los cuatro casos parecen al principio no tener ninguna conexión, así los presenta el juego, pero poco descubriremos que están más relacionados de lo que parece.

La ambientación del juego es francamente buena, Metropolis es una ciudad americana de los años 20 y el diseño artístico del juego logra introducirnos en estos años de un modo muy acertado. Gráficamente el juego es demasiado irregular, parece que incluso lo hayan hecho artistas diferentes. Tiene una estética de

Tomaremos el papel de Red Johnson, un investigador privado que deberá esclarecer cuatro casos criminales en la ciudad de Metropolis



comic que le va muy bien al estilo del juego pero hay demasiada diferencia entre unos dibujos y otros. Los escenarios tienen un buen detalle pero son escasos, pequeños y no hay más animación que nuestro cursor moviéndose por la pantalla, ni siquiera se han incluido videos en para presentarnos cada uno de los casos.Los efectos sonoros y melodías simplemente cumplen, acompañan el juego y no molestan en ningún momento.

Para resolver los casos deberemos interrogar a los sospechosos y testigos, seleccionando de entre una serie de frases establecidas en función de lo que hayamos descubierto hasta ese momento; tenemos un tiempo limitado y un medidor de nerviosismo del sujeto interrogado. Para descubrir las pruebas deberemos superar una serie de minijuegos que, si bien al principio parecen originales, terminan siendo repetitivos en ocasiones. La principal dificultad de estos minijuegos es el tiempo establecido para resolverlos y la mala detección del movimiento del stylus sobre la pantalla táctil de DS, un fallo que resta jugabilidad al título y ensombrece el resultado final. Aún así es un juego recomendable para los aspirantes a detectives que busquen una buena historia.



Conclusiones:

Una buena idea con muy buena historia que no llega a cotas mayores por una apartado técnico "justito" y una mala implementación del control de la DS. Recomendable solo si buscas una buena historia de detectives y crímenes.

Alternativas:

El gran Hotel Dusk y las aventuras del Profesor Layton superan claramente a este Metropolis Crimes.

Positivo:

- Una muy buena historia
- Buena ambientación

Negativo:

- Falla en la detección del stylus sobre la pantalla táctil.
- Irregular a nivel gráfico
- Se hace corto

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	66
sonido	72
jugabilidad	56
duración	64
total	**64**

Una segunda opinión:

Las fases de investigación son divertidas y están bien estructuradas pero los minijuegos que las "interrumpen" no están correctamente integrados en el desarrollo del juego.

metacritic



desarrolla: 5th cell · **distribuidor:** warner bros · **género:** puzzle · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:**+12

SCRIBBLENAUTS

Un juego peculiar para una consola peculiar

Una de las ideas mas novedosas del año llega al fin a Nintendo DS y pese a que técnicamente está lejos de ser un juego sobresaliente, sus novedades deberían haceros probarlo por si solas.

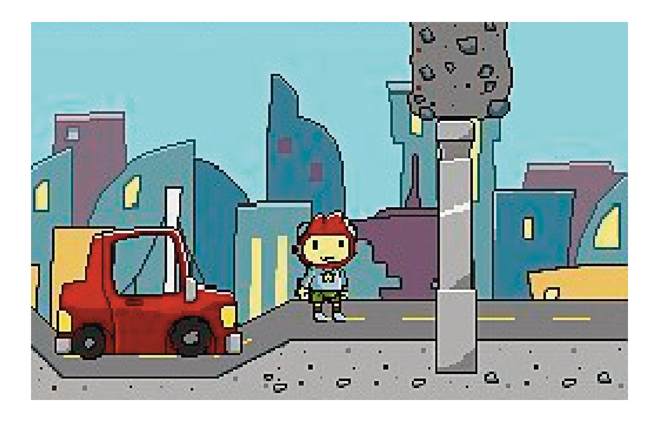
Scribblenauts es el nombre de uno de los juegos que mas han sonado durante el último E3. Paradójicamente, un juego de bajísimo presupuesto ha estado en el punto de mira de jugadores y crítica estos últimos meses, mas incluso que juegos como Soul Calibur Broken Destiny o GT Portable, los cuales tienen unas expectativas de ventas mucho mayoeres. Al fin el juego ha salido a la venta y podemos sacar nuestras primeras impresiones sobre el producto.

El juego nos pone en la piel de un personaje llamado Maxwel, el cual tiene que superar diferentes fases bien de estilo puzzle o bien estilo plataformas para llegar al final del juego. El elemento que diferencia a Scribblenauts de otros juegos de plataformas o puzzle es la necesidad de utilizar objetos para llegar al final de cada fase. Estos objetos podremos conseguirlos escribiendo su nombre en la pantalla de solicitud de objeto y aparecerán en pantalla para ayudarnos a superar la fase.

¿Serias capaz de pasarte mas de 200 desafíos de dificultad variable si te dejasen utilizar cualquier herramienta? Esto es Scribblenauts

Siempre habrá varias formas de superar cada fase y varios objetos que servirán para avanzar en la aventura. Destaca especialmente la cantidad de objetos que es capaz de generar el juego, apareciendo todos los que se nos pasen por la cabeza en el juego siempre y cuando no violen unas reglas mínimas establecidas en el tutorial.

Gráficamente el juego no luce



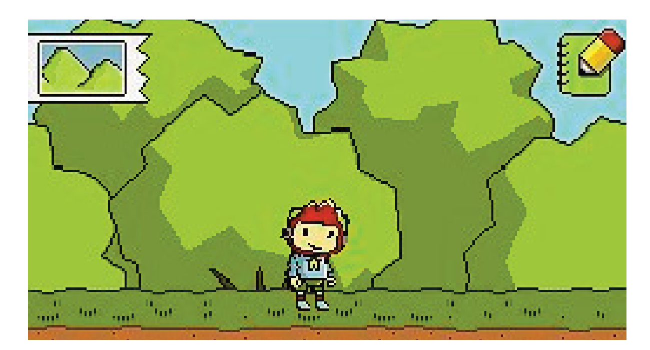
nada mal, luce un estilo 2D desenfadado y simple, aunque quizás demasiado simples. No encontraremos errores gráficos en el juego pero tendremos la sensación de que el juego no explota lo mas mínimo las capacidades gráficas de Nintendo DS.

El apartado sonoro se ajusta totalmente a las características del juego pero sus melodías no llegan a alcanzar el sobresaliente. Cumple bien su cometido, pero sin mas.

En cuanto al apartado jugable, destaca sobre el resto de apartados por lo innovador de su propuesta pero no termina de ajustarse a ningún perfil de jugador.

Por su estilo gráfico podríamos pensar que está pensado para los mas pequeños de la casa, pero nada mas lejos de la realidad ya que la complejidad de sus pruebas pueden hacer palidecer a cualquier adolescente. Por otro lado, la sencillez de su estilo grafico, su apartado sonoro y su apartado jugable cansará pronto a los jugadores adultos que buscarán retos mas complejos de lo que propone Scribblenauts. Quizás sea el público casual de mas edad el que disfrute en mayor grado de este juego, pero el resto notará que no es el juego que esperaban. Aún así, su propuesta de superación de niveles con los objetos generados bien merece que todos los jugadores prueben el juego.

La duración del juego es muy larga, sus más de 200 misiones nos darán juego para meses.



Conclusiones:

Un juego con ideas novedosas, pero que no termina de tener claro el tipo de jugador al que va dirigido. Si no te importa que el juego presente unos gráficos sencillos a la par que un desarrollo enrevesado, a buen seguro que disfrutaras mucho de Scribblenauts.

Alternativas:

No hay ningún juego parecido a Scribblenauts, ni en Nintendo DS, ni en ninguna otra plataforma. Si buscas un juego de estilo puzzle prueba la seria El profesor Layton.

Positivo:

- Ideas novedosas en lo jugable

Negativo:

- Pobre gráficamente
- Excesivo contraste sencillez - dificultad

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	70
sonido	85
jugabilidad	77
duración	89
total	**76**

Una segunda opinión:

La revolución prometida por 5th Cell no es al final tanto como parecía, pero eso no lastra un producto fantástico, con una gran idea y, lo más importante, único en el catálogo de la consola.

Aitor Arias



desarrolla: SNK Playmore · **distribuidor:** Koch Media · **género:** lucha · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+16

The King of Fighters XII

Vuelven los combates 3 vs 3

Llega a las tiendas la duodécima entrega de la saga King of Fighters de forma polémica.

Este año los aficionados a los juegos de lucha están de enhorabuena. Son varios los títulos de calidad que han llegado o han de aterrizar este año, como el excelente Street Fighter IV, el inminente Tekken 6 o BlazBlue (si llega a nuestras tierras). Uno de los más esperados ha sido sin duda alguna la duodécima entrega de King of Fighters, una de las sagas más exitosas de los salones recreativos de todo el mundo. Commemorando el decimoquinto aniversario de la saga, llega King Of Fighters XII para Playstation 3 y Xbox 360.

Tras una más o menos exitosa aparición en los salones recreativos Japoneses, King Of Fighters XII se preveía como uno de los mayores éxitos en cuanto a juegos de lucha de este 2009. Unos gráficos 2D pero adaptados a la nueva generación de consolas unido a la gran jugabilidad que nos ha otorgado la saga durante años creaban una fórmula con la que era difícil fallar. Sin embargo, esta nueva entrega ha sentado como un jarrón de agua fría. Con esto no quiero decir que nos encontremos ante un mal juego dado ambos atributos mencionados son totalmente ciertos, pero la intención no pasa de aquí. Hoy día es necesario más para satisfacer al usuario medio.

El juego conserva la jugabilidad clásica, y eso no puede ser malo en un King Of Fighters: combates ágiles, movimientos especiales y contras. Sin embargo, se echan en falta algunos añadidos, como nuevos movimientos (muy escasos) o la posibilidad de cambiar el personaje durante el combate. Aún así, el nuevo apartado técnico le sienta como anillo al dedo a Terry, Iori y compañía. Y hablando de personajes, los fans más puristas de la saga se han quejado ya de la ausencia de algunos personajes míticos como Mai. Aunque se trate de una ausencia tal si faltara Chun-Li en Street Fighter, no está nada mal su catálogo de 22 luchadores.

El apartado técnico también ha dado que hablar. Los escena-



rios son bastante correctos, con unos gráficos en 2D en alta definición pero poco dinámicos. Cumplen su cometido. Por otro lado, el estilo de los personajes va por gustos. Las animaciones de los personajes son impecables, hasta el punto que en ocasiones da la impresión de que tengan incluso volumen. Extrañamente, el diseño de estos no acaba de cuajar dando el efecto de no estar del todo en alta definición. ¿Un guiño retro? ¿Sprites reaprovechados de la versión arcade? Sin duda no pasan desapercibidos.

Pasando a los modos de juego, el título de SNK Playmore parece una recreativa al 100%. El modo principal de King Of Fighters XII se limita al típico modo arcade: desde el inicio, por lo que el único reto que supone el juego es el de batir marcas de tiempo en cada uno de los 5 combates que consta este modo. La parte más fácil, la de satisfacer los jugadores que juegan solos y no juegan en red, suspendida. Por otro lado, tendremos el modo batalla, pudiendo elegir entre combates 1 vs 1 ó 3 vs 3. Jugarlo contra la computadora no tiene sentido alguno. Sin embargo hará las delicias de aquellos que encuentren un rival digno. Y como no podía faltar, también incluye la posibilidad de batirnos en duelo por internet. Este modo podría haber suplido las principales carencias del juego, pero al probarlo nos llevamos otro capón. Es difícil encontrar

Es difícil encontrar otros jugadores, posiblemente argumentado por el mal funcionamiento de los combates online

combates 3 contra 3, sin história de personajes limitándose a unas pequeñas incisiones sin demasiado aliciente y iguales para todas las combinaciones de personajes. Los 22 personajes jugables están desbloqueados otros jugadores, posiblemente argumentado por el mal funcionamiento de los combates online. Retraso y saltos están a la orden del día. De nuevo, imperdonable.

Conclusiones:

El juego parece acabado con prisas. Un juego de lucha sin modo historia ni desbloqueables, además de contar con un modo on-line que deja mucho que desear.

Alternativas:

El referente en cuanto a juegos de lucha con scroll 2D sigue siendo sin duda alguna Street Fighter IV

Positivo:

- El número de personajes
- Los combates 3 vs 3

Negativo:

- La saga está estancada
- La ausencia de modo historia

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	80
sonido	65
jugabilidad	85
duración	30
total	**60**



desarrolla: Coreplay · **distribuidor:** Best Vision PR· **género:** shooter · **texto:** castellano · **pvp:** 800MSP · **edad:**+7

Ion Assault

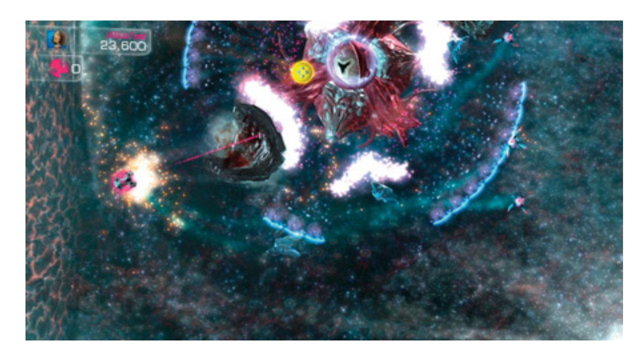
Vigila con los asteroides

El estudio alemán Coreplay nos trae uno de esos juegos arcade difíciles pero que enganchan como pocos. Una joya que logra destacar dentro del catálogo de XBLA.

Llega al bazar de Microsoft un nuevo juego para los amantes de los títulos arcade más hardcore, que por 800 puntos nos puede conseguir enganchar hasta acabarlo. Originalidad tanto en su jugabilidad como en su apartado técnico hacen de Ion Assault un título a destacar dentro del catálogo de Xbox Live Arcade.

Para empezar, mi opinión es que la demo no hace justicia dado que apenas nos deja palpar un poco la idea, pero no consigue que nos enganchemos a ella. Ion Assault se presenta como una mezcla entre shooter de naves y el mítico asteroids, cogiendo de forma apropiada algunas de sus virtudes. El juego se desarrolla dentro de escenarios cuadrados cerrados, de un tamaño fijo. Podremos mover nuestra nave libremente, pudiendo apuntar hacia otra dirección con el uso simultáneo de los dos joysticks. Dentro de este escenario encontraremos miles de partículas esparcidas de forma uniforme. Al pulsar el gatillo izquierdo (y no el derecho, se hace raro al principio) atraeremos las partículas cercanas. Moviéndonos por el escenario iremos acumulando partículas, y al soltar el gatillo las lanzaremos en forma de rayo. Cuantas más partículas acumulemos, mayor intensidad. La principal virtud técnica de Ion Assault se encuentra en la física de las partículas, realmente impresionante.

Pese a su escasa duración, Ion Assault nos hará pasar unas horas totalmente enganchados al televisor. Pocos arcades logran enganchar tanto.



Nuestro objetivo principal, limpiar todos y cada uno de los meteoritos de la pantalla. Para ponernos las cosas difíciles, irán apareciendo diversos enemigos a medida que destruyamos los meteoritos. No es necesario acabar con ellos, pero nos pondrán las cosas difíciles si no lo hacemos.

La física de las partículas de Ion Assault es realmente impresionante

El juego se distribuye en 4 sectores, compuestos por 6 áreas cada uno. El número 6 de cada sector nos deparará un enemigo final contra el que enfrentarnos. Se trata de un juego corto cuya acabaremos en apenas 3 horas. Sin embargo, al tratarse de un juego difícil pero con una curva de dificultad bien definida, nos enganchará y nos picará hasta acabarlo. Aunque nos maten diez veces en una misma pantalla. Es tremendamente adictivo. El juego nos sabrá a poco.

Y si lo disfrutamos en solitario, también nos lo pasaremos en grande juntando a 3 amigos más para jugar la campaña de forma local. Una lástima que no se haya incluido también un cooperativo mediante Xbox Live (algo imperdonable a estas alturas). También encontraremos un modo duelo donde tendremos que atacar la base de nuestros rivales, pero con algunos cambios en la jugabilidad que hacen que pierda la esencia que lo hace característico (no es necesario cargar para disparar).

Conclusiones:

Podría haber sido un gran juego, pero su escasa duración y la ausencia de modos online oscurecen sus virtudes. Igualmente, divertido como pocos.

Alternativas:

Dentro de XBLA encontramos otros arcades de éxito como pueden ser Geometry Wars o R-Type: ambos adictivos y difíciles.

Positivo:

- *La física de partículas*
- *Es realmente adictivo*
- *El cooperativo en una misma pantalla*

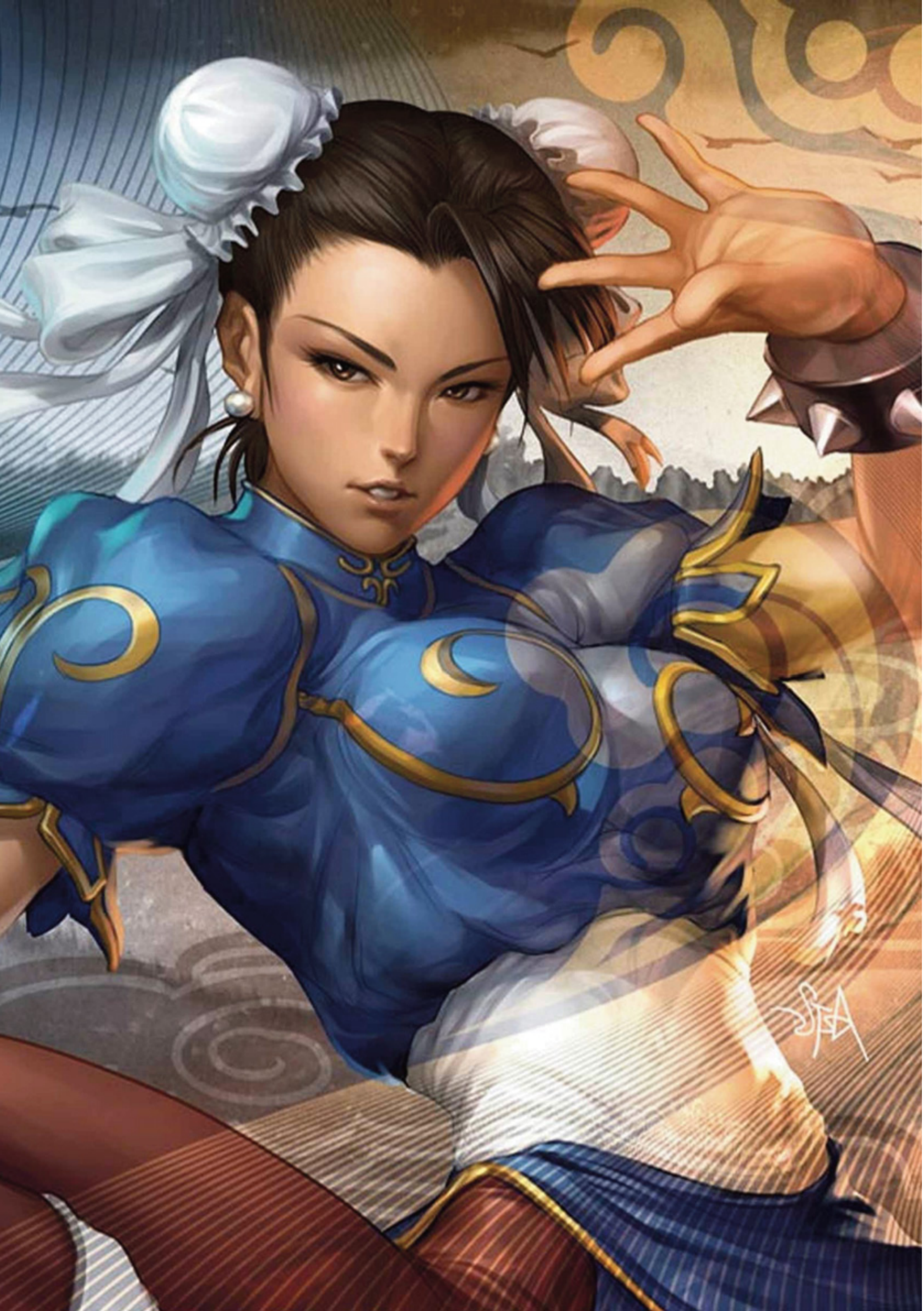
Negativo:

- *La ausencia de modo multijugador*
- *Debería ser más largo*

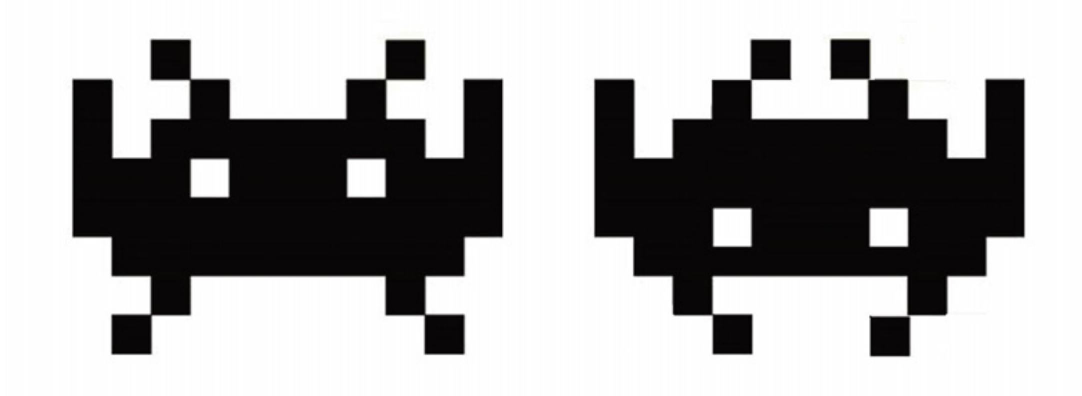
TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	75
sonido	60
jugabilidad	85
duración	55
total	**75**


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



las videoconsolas falsas



y los clones

Las Videoconsolas falsas y los clones

Las videoconsolas falsas o piratas son aquellas que intentan conseguir ventas engañando al consumidor al hacerse pasar por una consola de éxito. Para este propósito suelen imitar a la original tanto en su diseño como en su embalaje, consiguiendo en algunas ocasiones un resultado cómico y cutre, mientras que en otras ocasiones consiguen un resultado sorprendente y una difícil diferenciación. Por lo general, estas consolas pirata ofrecen unas prestaciones ridículas y baja calidad en sus componentes.

Cabe decir que también existen consolas clónicas de marcas de terceros que son productos de calidad totalmente compatibles con el sistema original. Este tipo de consolas no busca engañar al cliente, si no ofrecer al consumidor una opción más a tener en cuenta, o poder recordar viejos tiempos con alguna reedición de un sistema antiguo que ya no se vende.

En este artículo repasaré las videoconsolas falsas y los clones más curiosos que he ido encontrando. Abarcarlos todos sería imposible ya que existen cientos, pero intentaré centrarme en aquellos que personalmente me resultaron más curiosos y divertidos.

La Atari 2600 y sus clones

Comenzamos por el principio. La primera consola super-ventas de la historia ha sido la Atari 2600, y, como cabria esperar, también ha sido una de las videoconsolas más clonadas. Muchas compañías al ver el éxito de Atari decidieron lanzar un sistema compatible compatible con este en vez de uno propio.

- **Al Salgar**: Esta consola proveniente del mercado asiático, es muy parecida a la Atari Original. Se diferencia únicamente en un par de pegatinas redondeadas colocadas a los lados, y en la frase situada arriba que dice “Television Computer System”.
- **Dismac Video Game**: Es un clon brasileño del Atari 2600 con una bonita carcasa setentera y con un logo en el centro del juego Galactica.
- **Edu Juegos**: Este curioso clon de la 2600 tiene unos joysticks muy parecidos a los de la consola Colecovisión. Edu Juegos sacó diferentes modelos de su 2600 con juegos pregrabados en memoria.
- **Dactar video game**: Esta consola venía con un maletín (que no sale en la foto) que facilitaba su transporte para llevarla de viaje.

Es muy buscada por los coleccionistas a la vez que difícil de conseguir, y algunas pujas de esta consola en ebay superan los 400$.

Falta añadir que todas estas consolas comentadas son clones de calidad y que corrían perfectamente los juegos de Atari.



Famicom y NES

Los sistemas evolucionaban más rápido que la tecnología de las fábricas de réplicas. Copiar la circuitería de la NES estaba al alcance de muchas compañías, pero la copia las siguientes generaciones de consolas no era ni fácil ni barato. Las compañías que se dedicaban a replicar consolas solían buscar la venta fácil engañando al consumidor y sin importar la satisfacción del mismo. Por estos motivos aparecen una serie de consolas que imitan en la carcasa a los nuevos sistemas, pero conservando la circuitería del modelo anterior. En la mayoría de casos este modelo era un famiclon.

Famiclon

La foto inferior se corresponde con un anuncio publicitario de hace unos años publicado en alguna revista del sector. Consola SupermanEn ella vemos distintos famiclones con apariencia de Megadrive, de Super Nintendo, de Nintendo 64, de Sega Saturn, etc.

Podrás encontrar este anuncio y alguno más de la época en la web de Museo 8 bits. En ellos veras más modelos de famiclones.

Un famiclon bastante gracioso es la consola llamada Superman, que físicamente es clavada a la Super Nintendo. La característica más llamativa de esta copia es el gran led rojo que tiene en el centro, donde debería estar el pulsador para expulsar los cartuchos.

Polystation

Otro famiclon es esta Polystation, que imita a la primera videoconsola de SONY. Gracias a lo cutre y gracioso que es el nombre, esta consola bautiza como “Polystations” a todos los clones de la NES que copian la apariencia de la Playstation. Los componentes de estos sistemas son de muy mala calidad, y lo más curioso de estos modelos es que el cartucho con los juegos se introduce verticalmente en sus inexistentes lectores de cds, tras abrir la tapa.





Game Boy

La Game Boy ha vendido más de 70 millones de unidades, lo cual la convierte también en víctima de clones. Al ser un sistema portátil, muchas compañías camuflaban juegos sencillos de las primeras maquinitas en un sistema parecido a la consola de Nintendo. Otras como la KF-2000 eran compatibles con los cartuchos de Game Boy.



¿Vii?



También son imitadas las consolas de última generación, y, en este caso, descaradamente. Esta maravillosa Vii viene con el juego del Vii Sports incluido para que no te falte nada. Aunque no la he probado, lo más seguro es que el Vii-mote no tenga capacidad de reconocer movimiento o lo haga de una manera muy limitada.

Polystation III

Ya he hablado de las imitaciones de la Playstation en el apartado de clones de la NES, por lo que aquí simplemente dejaré una foto del modelo Polystation III, que, aunque tenga ese nombre de next-gen, le quedaba mejor el de Polystation One.



PSP y Pop station

La Pop Station intenta imitar a la PSP tanto en la caja como en el diseño. A continuación podéis ver un vídeo en el que se explican las características de este prodigio de la ingeniería.
Si os interesa comprar esta maravilla tecnológica asiática, podéis adquirirla en los chinos a un precio aproximado de 5€, y así poder disfrutar del juegazo de fútbol que incluye. Yo tengo una y es graciosa.tigado"... y tan castigado.





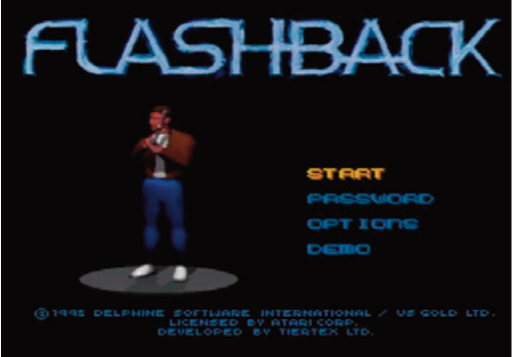
por Jimmy - cedido por www.pixfans.com


forma parte de nuestro universo
GTM
games tribune



Retroanálisis: Flashback





Adelantándose a su tiempo

Está claro que a la hora de analizar un hecho pasado no solo tenemos que observar la repercusión que tuvo en su momento sino también la huella que el citado suceso ha dejado en la historia. En el caso de los videojuegos, es innegable que esta norma se debe cumplir, y en el día de hoy nos disponemos a comentar un juego que no solo recibió una criticas inmejorables en su momento, sino que ayudo sobremanera a que lo juegos fuesen alcanzando un corte mas adulto.

No es un secreto que a principios de los años 90 el sector de los videojuegos estaba dirigido, en su practica totalidad, a niños preadolescentes. Era por esta razón que casi todos los juegos contaban con una temática demasiado infantil y con un argumento que, caso de tenerlo, se podía resumir con facilidad en unas pocas palabras. Poco había que saber: Quien era el bueno, los botones básicos y poco mas. Con todo esto se conseguía una inmersión instantánea en el juego, pero a la larga, los jugadores mas mayores o mas avezados, pedían algo mas complicado, en lo jugable y en lo argumental.

Estaba claro que había excepciones, pero lo que es innegable que la lista de éxitos a principios de 1993, fecha en que se lanzó Flashback para Megadrive, no dejaba de estar copada por juegos como Sonic 2, Tinny Toons, Kick Off o Cool Spot. Debería parecer arriesgado para cualquier compañía el intentar salirse de la estrecha senda que se había marcado como ¨juego patrón¨ para la consolas de 8 y 16bits.

Y es que hablar de sacar un juegos de aventuras en las que nos encontramos con desenmascarar oscuras intrigas, alienígenas de por medio o el personaje principal apareciendo en la primera escena con la memoria completamente borrada, es cuanto menos arriesgado en la época en la que Flashback salió al mercado. Pero la prueba de que se podía conseguir un gran resultado la tenían el propio estudio desarrollador (Delphine Software) que en su anterior creación, llamada Another World, había alcanzado el éxito tanto en los ordenadores personales como en las videoconsolas de sobremesa.

Flashback recogiendo todas las virtudes de su antecesor y potenciándolas consiguió un éxito abrumador, tanto es así que el juego se convirtió en su momento y durante mas de una década en el título de un estudio francés mas vendido en toda la historia.

Flashback fue un desarrollo tan costoso para sus creadores como curiosa la historia de su creación, una de esas historias

donde el esfuerzo de un equipo y su determinación marca el camino hacía el éxito. En un principio el estudio francés Delphine Software había encadenado ya algún éxito tanto en los ordenadores personales como en videoconsolas con títulos como Cruise of Corpse o Another World, y en 1991 desde US Gold se les hace una propuesta de trabajo: Han conseguido la licencia del padrino y quieren que Delphine la desarrolle.

En un principio de Delphine no se estaba seguro del proyecto, El Padrino tenia la misma ambientación que su juego Cruise of Corpse y no estaban muy por la labor de pasar por ello otra vez, el equipo buscaba algo mas moderno, entonces salto la idea: ¿Que tal El Padrino, pero ambientado en el futuro?. Desde US Gold se dio vía libre al proyecto y empezó la verdadera gestación del proyecto.

Poco a poco tanto por argumento como por ambientación se fue eliminando cualquier referencia a la licencia de El Padrino, pero daba igual, las ideas surgían rápidamente y nuevas soluciones eran encontradas a cada problema. Primeramente para animar al protagonista se uso la técnica de la rotoscopia, también usada por los estudios de Disney. Principalmente la técnica consistía en grabar las animaciones sobre un modelo de carne y hueso, para mas tarde dibujar las siluetas de lo grabado en papel, una vez acabado este proceso y uniendo todos los fotogramas podríamos obtener algo así:

Ya teniendo los dibujos en papel se pasaba a ordenador usando un programa de dibujo, este proceso, pero multiplicado por las 1500 imágenes de animación que se crearon para el juego, era una verdadera tortura para los grafista de Delphine, por lo lento y laborioso del proceso.

Si difícil era este proceso no menos lo era el de crear las escenas cinemáticas que salpican toda la aventura, el principal desafío era que el tamaño de los videos no disparase el numero de megas final del título y con él, el precio del juego. Para ello se usó la técnica de Dpoly por la cual todas estas imágenes eran creadas mediante vectores, logrando que los imágenes de alta calidad pueden ser guardadas en relativamente poco espacio, pese al uso de esta técnica el cartucho llego a la nada despreciable cifra para su época de 12 megas. Además la interfaz del programa Dpoly era muy tosca y poco intuitiva, lo que hizo de nuevo crecer la desesperación y la frustración entre el equipo de Delphine. Al final gracias a su perseverancia, pudimos tener una intro como la que tuvimos oportunidad de ver.

Ya teniendo los dibujos en papel se pasaba a ordenador usando un programa de dibujo, este proceso, pero multiplicado por las 1500 imágenes de animación que se crearon para el juego, era una verdadera tortura para los grafista de Delphine, por lo lento y laborioso del proceso.

Cuando se mando el prototipo a US Gold, no solamente no puso la mas minima pega por no haber usado nada de la licencia original, sino que en su entusiasmo propusieron un nombre. Flasback: The Quest for Identity. Estaba claro, la nueva obra de Delphine olía a éxito por todos los lados.

Niño bonito.

Flashback fue un producto puntero técnicamente en el momento de su salida, tanto que incluso hoy se puede observar y jugar tranquilamente sin que se





pueda decir que haya perdido parte de su encanto. La técnica de Dpoly luce a las mil maravillas en las escenas cinemáticas, metiendo al jugador de lleno en la aventura de una manera que parecía impensable en pleno 1993, no solo por su calidad técnica sino por su cuidada elaboración artística, ofreciendo escenas impactantes.

Si las escenas pregrabadas daban un toque de calidad al juego, el acabado gráfico de la parte jugable del juego no se podía calificar sino de magistral. En nuestras retinas quedan grabados escenarios como el de la selva del planeta Titán, que nos sorprendía por su belleza y exhuberancia en la primera fase, la cuidad de Nuevo Washington, la visita a la tierra en el futuro o el combate final en un planeta alienígena, todos ellos inspirados en distintas películas o movimientos culturales, como luego ya veremos.

Todos ellos fueron realizados con el mas mínimo detalle, destacando su colorido, ya que los programadores supieron elegir y combinar correctamente los colores de la escasa paleta grafica de Mega drive para que este defecto se minimizase lo máximo posible. Pese a estar obviamente realizados en 2D, todos los escenarios del juego dan una interesante sensación de profundidad, que unido a lo acertado de su elección hace que sean un continuo regalo para la vista. Salvo el pequeño defecto de que los escenarios apenas tienen movimiento alguno, parece intachable el trabajo de los grafistas de Delphine Software.

Una vez visto los escenarios,



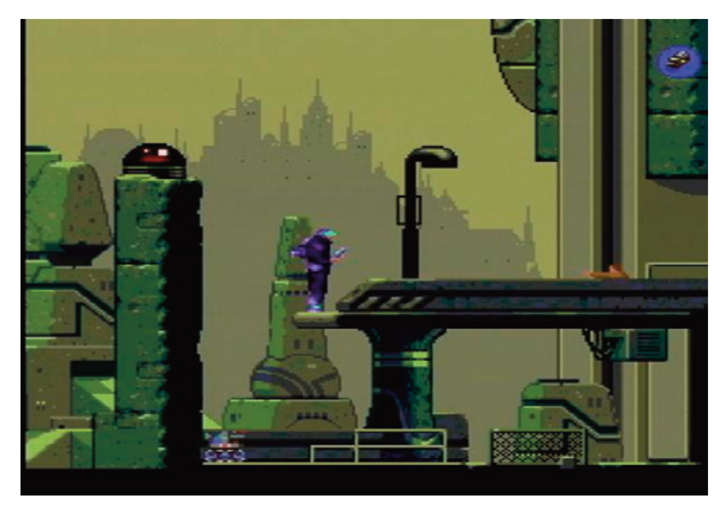
no menos importancia (sobre todo a la hora de crearlos) se merecen los personajes, y siendo mas concreto, el personaje principal, Conrad. Todo el proceso antes mencionado de compleja y ardua animación tienen como premio un movimiento ultrarrealista de todos los caracteres que aparecen en el título. Y es que el juego guarda en su interior nada menos que 1500 fotogramas de animación diferentes, de los que 800 son solo para el protagonista de la aventura, todo ello moviéndose con toda fluidez a una nada desdeñable tasa de 24 imágenes por segundo. Ni que decir tiene



que cada animación que vemos en el juego se presenta de forma suave, armoniosa y realista, es una delicia ver como Conrad da una volteleta, golpea con la culata de su arma o salta para agarrarse a un saliente.

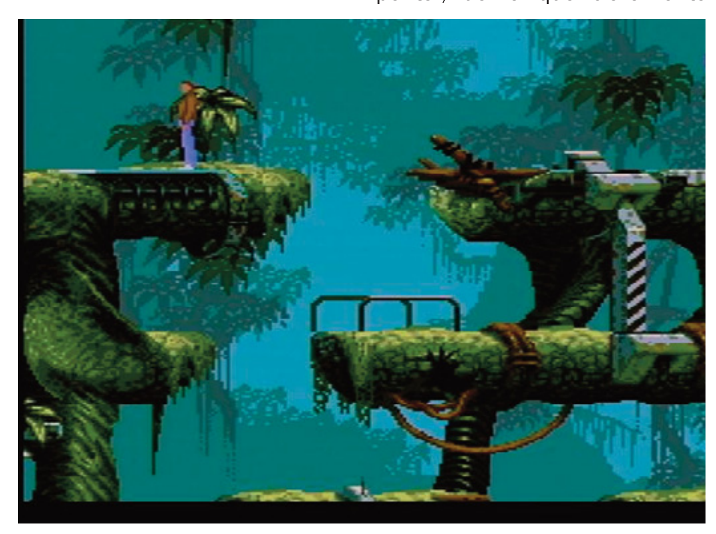
Sin duda estamos antes ante uno de esos juegos que marcaron un hito en el momento de salida, mostrando que con imaginación, se podía llegar a meter en un cartucho de una consola de 16 bits la mejor de la aventuras, contando con escenas cinemáticas y toda clase de virguerías graficas.

En cuanto al sonido del juego, pese a que raya a buen nivel, se queda completamente eclipsado por los demás apartados del juego, hecho este que no quiere decir que sea un mal apartado, ni mucho menos. La música del juego solo se escucha en determinados momentos puntuales, como cuando encontramos un enemigo o algún objeto importante, siendo de una calidad buena calidad pero sin ninguna clase de alardes ni florituras. Por el contrario los efectos de sonido



si sobresalen mas gracias a su contundencia, sobre todo el producido por nuestra arma al disparar.

Todo el juego esta bañando por la estética Cyberpunk teniendo en cuenta los pilares básicos de este género: sus típicas conspiraciones, las sociedades autoritarias o avances científicos y cibernéticos. Además no es difícil ver la influencia de películas como Están Vivos de John Carpenter, de la que claramente toma parte de su argumento, Blade Runner en la que los protagonistas no dejan de tener un cierto parecido físico, Desafío Total o Aliens (por la fase final del juego)



Tres botones son suficientes.

Unas de las mayores dudas a la hora de probar este título, es que tal se va a acoplar un desarrollo como el de Flashback a un pad con solo tres botones de acción, ya que recordemos que cuando se lanzó el juego todavía no estaba el mando con seis pulsadores en el mercado. No podemos sino mostrar nuestra sorpresa después de haber jugado completamente al juego de lo bien que ha sido adaptado el control al mando de Megadrive.

Realmente la asignación de botones ha sido realmente inteligente, con el botón A dispararemos nuestra arma y en caso de no tenerla equipada, interactuaremos con cualquier objeto del escenario, además pulsando este botón conjuntamente con cualquiera de dirección, podremos hacer otras acciones tales como



correr o saltar hacia delante. Con el botón B usaremos cualquier objeto que tengamos previamente equipado de nuestro inventario, mientras que con el C sacaremos o guardaremos nuestra arma. Además la tecla Start a la vez que hace las funciones de pausa nos da la oportunidad de navegar por el inventario. Todo esto hace que el juego sea lo mas fluido posible, ya que Flashback no está pensado para que todo sea rápido y dinámico, sino es un juego en el que los movimientos deben ser precisos y calculados.

Una de las causas de esta requerida precisión es la excesiva dureza del juego a la hora de castigar nuestros errores, ya que un mínimo error o un salto mal calculado nos suele llevar al principio del nivel. Todo esto a que hay un retardo considerable entre que pulsamos un botón y nuestro personaje realiza la acción requerida en pantalla, esta latencia se debe a los muchos frames de los que se componen una animación. Este proceso le dio al juego un carácter mas lento y profundo, no se podrían recorrer los escenarios a toda velocidad como en un ¨Sonic¨ cualquiera, sino que Conrad debería comportarse como un humano en una situación real: teniendo el máximo cuidado y pensando cada movimiento.

Como hemos comentado antes la influencia de Jordan Mechner y su Prince of Persia, fue vital para el desarrollo y eso se nota en el control del personaje, aunque aquí también nos encontramos elementos que denotan un gameplay mucho mas pulido, como el sustituir los ridículos saltitos que hacia el príncipe al estar en cuclillas por efectiva volteletas



o poner un nuevo movimiento por el que Conrad se ¨engancha¨ automáticamente a cualquier saliente que esté a su alcance.

El sistema de combate, también esta mucho mas evolucionado y logrado, gracias sobre todo a la inclusión de una barrera protectora que podemos usar usando el botón B siempre que la tengamos equipada. Esta barrera nos protegerá un pequeño instante de los disparos enemigos (no así de los golpes cuerpo a cuerpo) por lo que hay que estar muy sincronizado a la hora de activarla en el momento justo.

El hecho de que los escena-



rios no tengan ninguna clase de scroll, sino de que cambie la pantalla cuando llegamos al final de la anterior, refuerza la sensación antes comentada, nunca sabremos los que realmente nos aguarda en la siguiente parte del escenario por lo que eso de aparecer corriendo sin mas puede causar un desagradable incidente, una vez mas, la cautela se impone en Flashback.

Pese a que en un principio cuesta hacerse con las riendas del juego, sobre todo para los que estén acostumbrados a aventuras mas ligeras, no es difícil que en una hora haber cogido todo lo que el control ofrece, que no es poco. No se puede negar que el juego tiene un control duro y exigente pero lo consideramos completamente necesario para no desvirtuar por completo la aventura.

Esta sensación de ¨estar perdidos¨ también está provocada por el propio juego, ya que nos despertamos en medio de una selva con la memoria borrada justo después de la impresionante escena introductoria que hace gala el juego, en la cual somos objetos de una persecución. Con la sensación de no saber muy bien que es lo que pasa y no entender nada... Flashback acaba de empezar.

Recuperando los recuerdos.

Una vez metidos en el juego tenemos un plataformas lateral, en el que la acción cobra mucho peso, ya que los combates suelen estar muy presentes en toda la aventura, llegando a ser tan necesario el ser hábil con los saltos como letales a la hora de entablar los combates. Pese a que no son



la parte fundamental en el juego, también hay parte en que los puzzles o el ingenio son las protagonistas, no siendo su dificultad demasiado alta.

Realmente tenemos poco mas que contar porque lo bueno de Flashback empieza ahora, hablar sobre el desarrollo y sobre lo que vais a encontrar los que os pongáis por primera vez delante de el juego sería revelar lo mas preciado del cartucho: su trama y sus sorpresas. Desde aquí os animamos a descubrirla por vosotros mismos y a que descubráis un juego tan intenso como satisfactorio. Y es que el juego alterna sabiamente fase en las que la exploración y la habilidad con el salto son vitales con otra en la que ser de gatillo rápido es esencial.

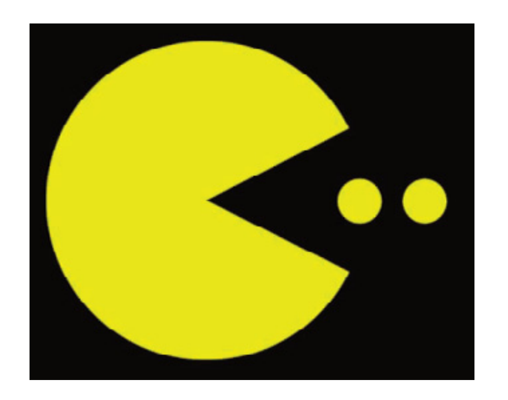
Conclusión.

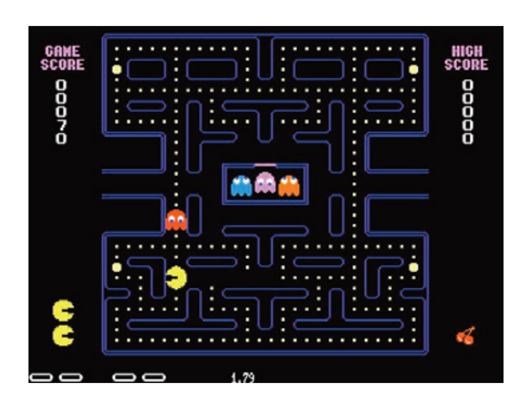
Flashback no es solamente una gran juego, no es solamente unos bonitos gráficos, detrás de un practico control y envuelto en un inteligente desarrollo, si lo es, pero es mas. Es la prueba de cómo se podían incluir nuevas técnicas en un cartucho de 16 bits, de como el esfuerzo vence a las dificultades y de como en 1993 se podía incluir en un videojuego un argumento mas complejo que el típico rapto de princesas.

Esta claro que como decíamos en la introducción un hecho puede tener repercusiones en un futuro, pues en el caso de un título como Flasback las tiene y quizá la mas importante es que una prueba irrefutable de la evolución tanto técnica como artísticamente del sector de los videojuegos que vivió en toda la década de los 90, sinceramente, es un juego que merecer y debe ser jugado.

Texto: SETIEN
cedido por
WWW.RETROWAVE.ES

10 curiosidades sobre PacMan





El comecocos más famoso de la historia

Hoy me ha dado por liarme la manta a la cabeza y recopilar un puñado de datos sobre el primer personaje con nombre propio en el universo del videojuego: PacMan. Algunos son curiosos, otros casi desconocidos, la mayoría absurdos... Sólo si te sabías todos antes de leer el artículo podrás ser considerado como el friki más absoluto del comecocos. Waka-waka.

1.- De pizzas, comecocos y máquinas sexuales

La primera en la frente, seguramente muy conocida pero no por ello deja de ser curioso recordarlo. Pacman, concebido en la mente de Toru Iwatani mientras contemplaba una pizza a la que le faltaba una porción, tuvo originalmente un nombre distinto: Puck-Man. Fue modificado por temor a que en los salones recreativos, los graciosillos rascaran la letra P hasta convertirla en una F, quedando el comecocos como una auténtica máquina sexual

.



2.- Series de animación

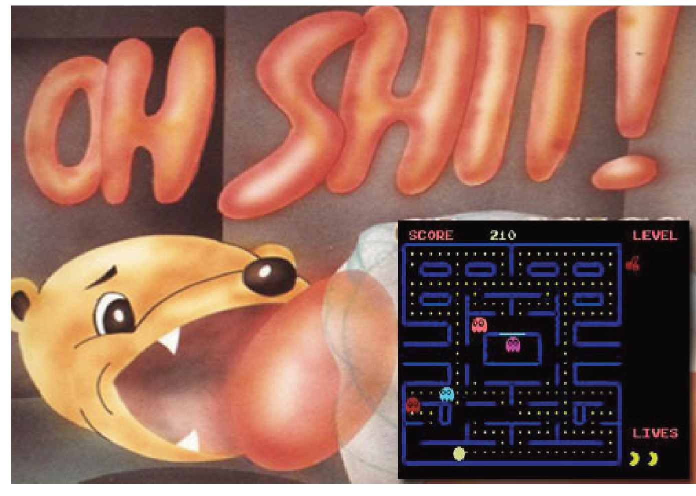
Pacman se convierte en el primer videojuego que tuvo una serie de animación basada en el propio juego. La productora fue

Hanna Barbera, contando con un par de temporadas a principios de los años 80. Seguro que os suenan todos estos personajes y su peculiar estética, ya que se utilizó en juegos posteriores de la saga como Pac-Land.

3.- Un ejemplo a seguir

Estamos ante uno de los videojuegos más copiados, calcados, fusilados y clonados de la historia. Algunos clones, como el que veremos en la posición octava de la lista, lograron prosperar y crear un nuevo personaje. Otros derivaron en un juego con uno de los nombres más curiosos de la historia: Oh Shit!, un juego de Aackosoft para MSX en el que cuando nuestro personaje era derrotado por un fantasma, se escuchaba una nítida voz digitalizada exclamando: “Oh, mierda”.

Sin embargo, también existen programadores que aprovecharon la idea original para desarrollar auténticas joyitas; lógicamente, y llegados a este punto, no puedo dejar de mencionar en este artículo a Rafayo Gómez y su recordado Mad Mix Game. Con un par de ideas importadas de otros géneros, y mucho arte para diseñar los personajes y los distintos niveles, el juego de Topo Soft fue uno de los mejor valorados en la Era Dorada del Software Español.



4.- Pac-Man’s football

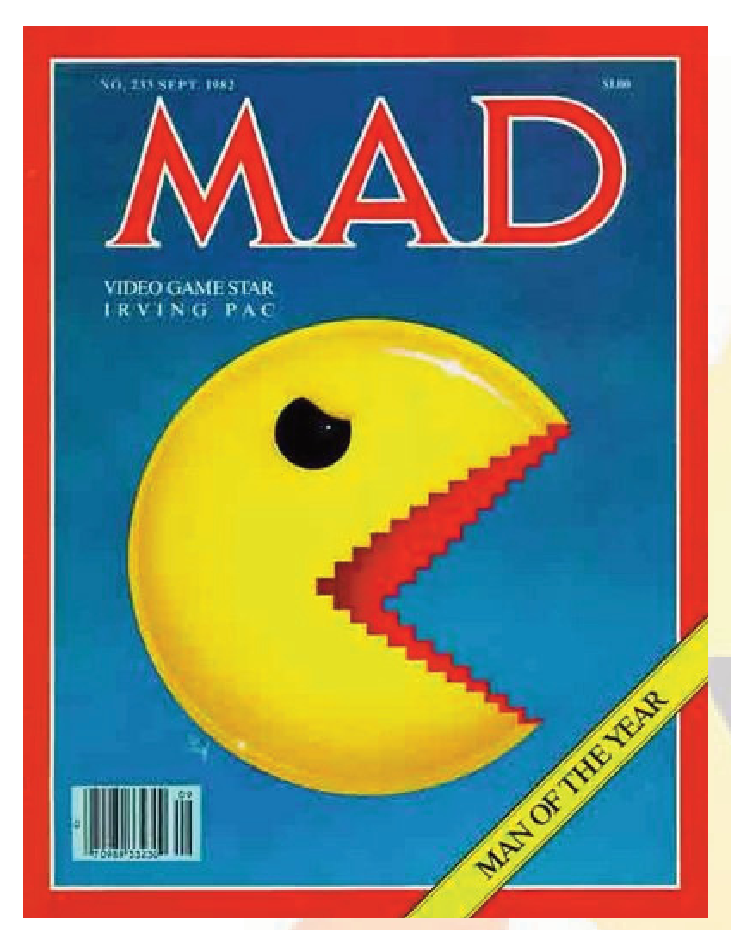
Adam Jones es un famoso jugador de fútbol americano cuyo equipo más representativo fue Dallas Cowboys. Nada de esto interesaría sino fuera porque el mote del jugador es Pacman Jones. Al colega este le viene de pequeño, ya que su madre le decía, en su tierna infancia, que se bebía la leche a la misma velocidad que Pacman se comía las bolitas.



5.- Pac-man, el juego infinito... o casi

El videojuego tiene exactamente 255 pantallas completamente jugables; esto no es casualidad, ya que estamos ante el mayor número que puede expresarse con ocho cifras en el sistema binario. Aunque, técnicamente, existe un nivel 256, si se llega a él la parte derecha de la pantalla aparece distorsionada con caracteres incongruentes y haciendo que el juego sea prácticamente injugable.

Este hecho tiene como causa principal un desborde del marcador de frutas, capaz de corromper toda la pantalla. Históricamente, el nivel recibe el nombre de”Nivel Final”, el “Nivel de la Pantalla Partida” (Split-Screen Level) o senci-



llamente, el verdadero final de Pac-Man.

6.- Pac, personaje del año

¿Alguien duda de la aceptación popular de este entrañable personaje? Su carisma no ha conocido límites. Más allá de convertirse en un icono del videojuego, ha logrado traspasar la barrera del entretenimiento digital. En Septiembre de 1982, el personaje de Pacman subía otro peldaño más en la escalera de la popularidad, siendo nombrado el Hombre del Año en la satírica revista MAD.

7.- Su popularidad llega al espacio exterior

En la lejana constelación de Casiopea, Dios sabe a cuántos años luz del cuarto de baño de Toru Iwatani, se encuentra una brillante y curiosa nebulosa, la cual se le conoce oficialmente NGC 281, y de manera más familiar, la PacMan Nebula, debido a su remoto parecido con el comecocos.

8.- La rebuscada historia de la mujer de Pac-Man

Pac-Man, como todos sabréis, tuvo una compañera bastante atractiva, ataviada con largas pestañas, un lazo y un sugerente lunar. Pero Ms. Pac-Man no comenzó de la manera que uno imaginaría. Fue una pequeña compañía, llamada General Computer Corporation, la que aprovechó el "molde" de Pac-Man para crear Crazy Otto, un clon del original en el que manejábamos a una bola con ojos y patas.

Fue Bally Midway quién compró esta idea, trocando a la pobre bola ojerosa en una versión femenina del Comecocos. Namco se vio obligada a añadir este juego a su catálogo, en pos de no diversificar su licencia. Pocos esperaban su tremendo éxito, siendo uno de los primeros videojuegos de la historia en llamar poderosamente la atención al público femenino.

9.- La partida perfecta

Pac-Man puede presumir de ser uno de los títulos mejor estudiados de la historia del videojuego. Tanto es así que se define la Partida Perfecta como aquella en la que se completan los 256 niveles 'legales' del juego comiéndose todas las bolitas, las pastillas de poder y engullendo a los fantasmas mientras dura dicho efecto. Claro está, sin perder una vida.

El primero que consiguió esta monstruosidad fue Billy Mitchell en 1999. El último y a la postre, el más rápido en conseguirlo, David Race, invirtió 3 horas, 41 minutos y 22 segundos en hacerlo.

10.- Todo lo que debes adquirir para ser el fan perfecto de Pac-Man

La cantidad de merchandising y productos relacionados con

el comecocos es monstruosa. Pero bueno, puestos a destacar, yo me quedaría con el WonderBra de Pac-Man, la camiseta que fusiona el icono de Watchmen con nuestro héroe amarillo -Who pacs the PacMen-, la manopla para sacar alimentos calentitos del horno, el mechero Zippo, la bebida que en lugar de darte alas, te cabrea y da energías para comerte algún que otro fantasma, ricos y crujientes cereales que ayudaron a crecer a Christian Bale...

Y cómo no, el famoso árbol de Navidad colocado en Madrid...y para finalizar, acabemos presentando en sociedad al auténtico friki de Pac-Man, capaz de tatuarse cualquier parte de su cuerpo con su videojuego favorito.



Texto: PEDJA
cedido por
WWW.ELPIXEBLOGDEPEDJA.COM

Propeller Arena





O como cancelar un juego terminado

Allá por el año 2001, cuando a Dreamcast aún le quedaba un pequeño sitio en el mercado videojueguil, estuvo a punto de ver la luz un gran juego salido de las entrañas de la grandiosa AM-2, responsable de juegazos de la talla de Out Run, Daytona USA, Virtua Fighter, o Shenmue, entre muchos otros.

Hablamos de Propeller Arena. En Septiembre del 2001, el juego estaba ya completamente terminado y listo para su lanzamiento. Por desgracia, el día 11 de ese mismo año de ese año quedó marcado con una gran tragedia, cuyas consecuencias se expandieron incluso al mundo de los videojuegos, hablamos del atentado contra las torres gemelas.

Apenas dos días después del atentado, este fue el comunicado que Sega emitió a nivel mundial:

"Sega Corporation was greatly saddened to learn of the terrorist attacks on the United States on Tuesday, September 11, 2001. Our deepest condolences go out to the families and friends of those injured or who lost their





lives in the horrific events.

At this time, we have decided to postpone shipment of 'Propeller Arena' for Dreamcast. Although the game content does not deal with terrorism in any way, it is possible for a determined individual to deliberately play the game in a manner that generates images similar to those we have seen on the news. We want to avoid causing any additional grief to those involved in this week's tragedy and feel this is an appropriate action.

Again, our hearts go out to those affected by Tuesday's tragic events."

- Sega Corporation

September 13, 2001

A grandes rasgos, y traducido muy libremente, viene a transmitir las condolencias de Sega hacia todos los afectados por el ataque terrorista, y comunican la decisión de retrasar el lanzamiento de Propeller Arena para Dreamcast. Pese a no tener relación directa con el terrorismo, consideran que la temática del juego en si podría herir los sentimientos de ciertos colectivos, con lo que la salida del juego queda retrasada de manera indefinida.

Siendo realistas, en el juego hay un escenario llamado Tower City, del que ya por el nombre os podéis hacer una idea...

Desde ese momento Propeller Arena quedó en el olvido, hasta que en el 2004 se consiguió un GDI del juego, se crackeo, y se puso a disposición del público en las redes P2P habituales.

La distribución del juego tuvo también su miga. En su momento, un usuario de ASSEMblergames.com se hizo con una única copia del juego, que por lo que se cuenta costó unos 15.000 dólares (!!!). La idea era recoger donaciones de 25$ por parte de los interesados en conseguir el juego, para así sufragar los gastos que le había supuesto. Una vez alcanzado el objetivo, los donantes

recibirían una copia serigrafiada, con su cajita y carátulas, para añadir a su colección. Al mismo tiempo se comenzaría a distribuir libremente por internet, para el disfrute del personal.

Finalmente, ninguna de esas "copias de agradecimiento" fue enviada, la release fue filtrada antes de tiempo por terceros, y se adelantó la release oficial, lo que dio lugar a ligeros roces entre el personal. Si tenéis algo de curiosidad siempre os podéis dar una vuelta por los foros deASSEMbler-games.com, en donde todavía se encuentra toda la historia.

Hablando un poco del juego, podríamos describir Propeller Arena como un Quake en el cielo, un FPS montado en avión, o en definitiva, un deathmatch en el que solo puede quedar uno.

Cada partida tiene lugar en una zona limitada, en la que el objetivo será derribar a los enemigos antes de que ellos hagan lo propio contigo. Para ello disponemos de una ametralladora instalada en nuestro avión, así como de diversos Power-Ups que nos servirán de ayuda cada uno a su manera: misiles, bombas, restauración de energía, incremento de velocidad... Incluso una "patata caliente", que hará volar en pedazos a quien no consiga pasársela al oponente tras cierto tiempo.

Hay de 4 modos de juego:

-Championship: Más claro, el agua. Modo campeonato, en el que deberemos superar una ronda tras otra, hasta terminar el torneo.

-Quick Battle: Para jugar una partidilla rápida contra la CPU, o multijugador para hasta 4 jugadores.

-Training Arena: Diversos desafíos, en los que se puede practicar sin tanta presión, o superar los retos que el juego propone, como hacer ciertas piruetas, o Time Trials a través de los recorridos que el juego marca.

-Network: Por desgracia, al no llegar a distribuirse el juego, esta función nunca llegó a estar activa. Una partida por internet en Prope-





ller Arena es algo que probablemente nunca llegaremos a ver.

Otro aspecto a destacar del juego, era la gran banda sonora que iba a incluir. 12 temas por parte de AM2, más otros 9 de conocidos grupos de punk-rock norteamericanos, como Rise Against, Consumed, o No Use for a Name. Por supuesto, todos están incluidos en la release que se filtró años después de desaparecer del mapa.

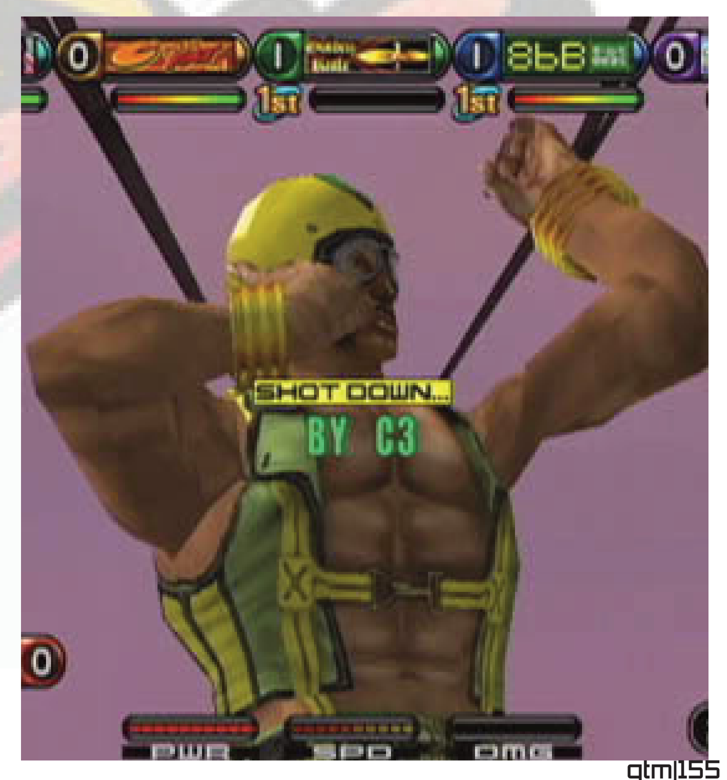
Como curiosidad, algunas canciones de Propeller Arena fueron reutilizadas (retocadas apropiadamente) en un juego de Sega/AM2 lanzado en el año 2007, el por unos querido y por otros odiado Virtua Tennis 3.

Si por casualidad tenéis una Dreamcast por ahí llena de polvo (o sin él), os recomiendo que le deis una oportunidad. En emuladores, la cosa está más complicada. Aunque el juego puede llegar a arrancar, y el attrac mode funciona sin problemas, a la hora de empezar la partida nos encontraremos con problemas de todo tipo que afectan directamente a la jugabilidad. Así que ya sabéis, toca sacar la vena retro, hacerse con una Dreamcast, y disfrutar de las mejores batallas aéreas que nos ha dado la blanquita de Sega.

Texto: Diego Alberto Fernández Martínez (Kaos2K)

Cedido por nuestro colaborador *kaos2k.com*





¿Qué ocurre con los gráficos de Wii?





Soy uno de los que decía que el nivel gráfico en la nueva consola de sobremesa de Nintendo no importaba, sigo pensándolo, pero más que nada porque con las características técnicas que tiene el hardware de Wii sobre GameCube me aseguraba que podríamos disfrutar de buenos juegos al nivel gráfico porque GameCube ya contaba con buenos juegos en ese apartado.

El problema viene cuando las compañías se toman esa reflexión como una manera de sacar juegos para esta consola que no estarían ni a la altura, ya no de GameCube si no de una Nintendo 64 por poner un ejemplo. El caso más flagrante lo tenemos en el juego del que llevamos unos días debatiendo en la web con el Formula 1 que Codemasters está perpetrando con nocturnidad y alevosía, como bien se encarga de reseñar nuestro amigo ximo en un comentario; si en GameCube se podía conseguir, en un mismo juego de Formula 1, los gráficos que podéis observar en el vídeo de abajo ¿cómo es posible que en Wii se puede obtener algo que se vea como el vídeo que tenéis detrás del salto?

Como podéis ver esta nueva versión de la F1 para Wii no deja de ser un juego que, tranquilamente, podría estar corriendo en un PC 286 sin que se le atragantara mucho el procesador y sin subir la temperatura del mismo a niveles críticos. Es que es una vergüenza que, por no tener, no tengamos ni reflejos en los retrovisores cuando en el juego de GameCube, que data del año 2002, hasta el casco del piloto refleja el entorno por el que se está moviendo.

¿Pero esto se queda sólo en Codemasters?, ni por asomo. Un ejemplo reciente lo tenemos en las imágenes que se han empezado a distribuir, vía IGN como no, del Modern Warfare 2 también de





Wii donde podemos observar, al igual que en ese F1, unas texturas que podrían haber sido sacadas de una NES subiendo la resolución un poquito por encima de la resolución que podía ofrecer aquella gran consola Nintendo. La verdad es que ver las texturas que han sacado los chicos de Treyarch para la incursión del Modern Warfare en Wii y a uno se le viene el mundo al suelo, no tenéis más que ir hasta los foros de NeoGAF para que podáis ver comparativas de imágenes de la anterior generación de consolas y se ven unas cuantas miles de veces mejor que esta versión que están perpetrando en la consola de Nintendo.

Y las excusas parecen ser las de siempre, el bajo rendimiento del hardware de la consola de Nintendo. Pero señores seamos realistas, el problema no es el bajo rendimiento de la consola de Nintendo, no nos engañen, el problema es el intento de ahorrar en el desarrollo portando el juego desde una consola infinitamente inferior, el motor de render que vemos en la imagen no creo que llegue más allá de una PS2. Ahorrandose el dinero de desarrollo que se han dejado, sin ningún problema, en la realización de las versiones más potentes de PS3 y de X360, ¿por qué?, es algo que escapa a mi comprensión. Escapa a mi comprensión porque después llegarán las quejas que los usuarios de Wii no quieren este tipo de juegos que los usuarios de esta consola les va más el rollo familiar, como si los Buzz de PS3 no se vendieran. Me considero un jugador con bastantes años a las espaldas, no solo a nivel de edad real, y si me ponen estos juegos tan descuidados, en realidad cualquier cosa que me pongan delante que parezca descuidada, pues la verdad es que nunca me los compraré ni en Wii, ni en DS ni en 360 ni en PS3, simplemente porque pagar por mierda, estemos o no estemos en crisis, ha sido siempre de gilipollas.

De verdad que Nintendo tendría que comenzar a retirar kits de desarrollo a las empresas que no demuestren interés por sacar al mercado juegos que expriman una consola que es superior a la consola que, en la generación pasada, era la más avanzada... aunque eso repercutiría en menos lanzamientos, escasez de títulos y menos consolas vendidas, que pondría a la Wii en la misma tesitura que la GameCube.

TEXTO: JOLUPA
CEDIDO POR
LAGRANN.COM



MOD: Proyecto “Élea”

La idea empezó a coger forma cuando un colega de la web, Jonathan Sánchez de Barcelona, me regaló un ordenador de antes de Jesucristo llamado SHARP X 68000. Éste aparato tan curioso tiene una forma muy futurista por su tiempo y además tiene una asa súper cómoda.



Las tres máquinas momentos antes de ser fusionadas en uno: Ordenador, Dreamcast y MVS. Donde caben dos, caben tres.

Al mometo de verlo pensé que debería hacer algo grande con él, ya que al ser un preciado objeto de coleccionismo y aunque no funcionase, aprovecharlo se convirtió rápidamente en un reto para mí...

Como tiene dos partes claramente diferenciadas y separada por el asa, me dije que podía meter dos consolas una por torre.

Ya hacía tiempo que querría hacer algo con una Dreamcast, ya que es una de mis consolas preferidas y la otra, claro, sin ninguna duda tenía que ser una MVS.

Una vez tuve todo el material preparado, me dispuse a desmontar el ordenador, que de lioso tiene un rato... Y adaptar las carcasas de las dos máquinas. Eso me conllevó mucha faena, ya que de sierra y lima me llevó más de tres horas...



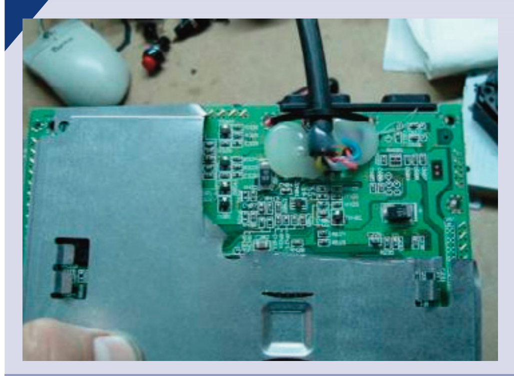




Poco a poco, después de unas cuantas horas de sierra y lima en mano, comenzamos a insertar las diferentes partes que darán forma a Élea



Una buena mano de pintura para homogeneizar el conjunto. El blanco es el color elegido para el proyecto



Unas pequeñas dosis de conocimientos electrónicos se hacen indispensables para acometer la hazaña









Y trás unas cuantas horas de intenso trabajo, Élea toma cuerpo y forma para acabar convirtiéndose en una maravillosa máquina portátil, con las entrañas de dos máquinas tan emblemáticas como la Dreamcast y MVS

Cel Shading

Cosas que hacen gracia con videojuegos



Ya hemos acabado con el diseño de la nueva nave de combate y dominación mundial. Misiles guiados, campos de fuerza, láseres tectónicos de superficie...

Y todo ello encapsulado en un fuselaje impenetrable y virtualmente invencible que solo asoma su debilucho núcleo unos segundos cada cinco minutos

¿Para refrigerarse?

No, no, en absoluto. No requiere refrigeración, el diseño es perfecto!

Entonces, ¿me está Vd. diciendo que ha diseñado una nave completamente óptima que descubre arbitrariamente su mayor vulnerabilidad sin ningún motivo aparente o claramente justificado?

Exacto! Pero fíjese que las baterías de cohetes impedirían acercarse a cualquier enemigo!

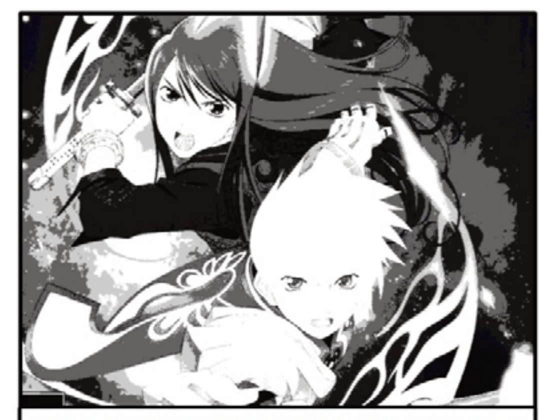
O prácticamente a cualquiera...





WWW.TORTUGASRADIOACTIVAS.COM

EL CLIENTE ES EL REY ...



TALES OF VESPERIA LLEGA SIN TRADUCIR A PESAR DE QUE ES LA EXCUSA QUE JUSTIFICA SU RETRASO



STARCRAFT II NO PERMITIRÁ EL JUEGO EN LAN COMO MEDIDA ANTIPIRATERÍA ¿?



CAPCOM ANUNCIA SUPER STREET FIGHTER IV COMO JUEGO NUEVO EN LUGAR DE AMPLIAR SFIV QUE TIENE MENOS DE UN AÑO EN EL MERCADO



NINTENDO LANZA LA ACTUALIZACIÓN 4.2 PARA IDENTIFICAR LAS WIIS MODIFICADAS Y SE CARGA UN BUEN NÚMERO DE CONSOLAS SIN MODCHIP

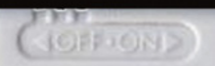


LA PSP GO DE SONY NO ES COMPATIBLE CON LOS UMDS DE LA PSP CLÁSICA Y NO HAY MODO ALGUNO DE PASAR TUS JUEGOS DE UNA A OTRA

FINAL FANTASY XIII SE VENDERÁ EN JAPÓN UN 25% MÁS CARO QUE CUALQUIER OTRO JUEGO, A EUROPA LLEGARÁ SIN DOBLAR Y NO SE HA CONFIRMADO AÚN EL PRECIO







DOT MATRIX WITH STEREO SOUND



BATTERY

games
tribune
magazine

Nintendo GAME BOY™



